Vol.91

「FFⅧ」2月11日発売決定！最新キャラ情報満載!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年12月11日発行（隔週金曜日発行）第4巻第29号通巻87号

電撃PlayStation

プレイステーション

1998 12/11

定価490YEN



JAPAN
悠久幻想曲ensemble2
－立体忍者活劇－天誅 忍凱旋

電撃特報

すぐに遊べるソフト情報を満載！これさえあれば、もう迷わない!!

年末年始ソフトコレクション

PART 2

幻想水滸伝Ⅱ／チョコボの不思議なダンジョン2
機動戦士ガンダム逆襲のシャア／玉繭物語／進め！海賊
新世代ロボット戦記ブレイブサーガ／サウザンドアームズ
ストリートファイターZERO3／電車でGO!2ほか

ついに発売日決定！99年2月、
ゲームの歴史は、新次元へ……

ファイナルファンタジーⅧ

『Ⅷ』の戦闘が見えてきた！
各キャラクターの特殊攻撃画面を大公開!!



T1124572120498

PlayStation Vol.91
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年12月11日発行(隔週金曜日発行) 第4巻第29号通巻87号
発行人／塚田正晃　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
発売:主婦の友社

©Media Works 1998　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24572-12／11

Vol.91 「FFVIII」2月11日発売決定！最新キャラ情報満載!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年12月11日発行（隔週金曜日発行）第4巻第29号通巻87号

電撃PlayStation プレイステーション

1998 12/11

定価490YEN



JAPAN
悠久幻想曲ensemble2
ー立体忍者活劇ー天誅 忍凱旋

電撃特報

すぐに遊べるソフト情報を満載！これさえあれば、もう迷わない!!

年末年始ソフトコレクション PART2

幻想水滸伝II／チョコボの不思議なダンジョン2
機動戦士ガンダム逆襲のシャア／玉繭物語／進め！海賊
新世代ロボット戦記ブレイブサーガ／サウザンドアームズ
ストリートファイターZERO3／電車でGO！2 ほか

ついに発売日決定！99年2月、
ゲームの歴史は、新次元へ……

ファイナルファンタジーVIII

『VIII』の戦闘が見えてきた！
各キャラクターの特殊攻撃画面を大公開!!

PlayStation Vol.91 巻頭特集／FFVIII 年末年始ソフトコレクションPART2／幻想水滸伝IIほか
発行：メディアワークス


PlayStation
POPO
日本中をあふれんばかりのほのぼの感でつつんだ
ポポロクロイス物語が、さらにほほえましくなって
帰ってきました。その名も「ポポローグ」。前作の世界観に
みがきをかけ、魅力的なキャラクターはますます可愛く。イベントは
そりゃもう感動的に。内容充実、グだくさん。アニメチックロマンチック
RPGその2、「ポポローグ」。さあ、あなたもピュアな心になろうじゃないですか。
アニメチック ロマンチック RPGその2
ポポローグ™
絶賛発売中 標準価格5,800円(税抜)
GARAGE http://www.scei.co.jp/
SCPS-10050 ©1998 Sony Computer Entertainment Inc. ©YOHSUKE TAMORI
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。


あのポポロにグがついた。
○TVアニメ「ポポロクロイス物語」テレビ東京系6局ネット毎週(日)朝7:30より絶賛放送中!!
DUAL SHOCK™ 対応
SUGAR&ROCKETS
SONY
"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。●商品についてのお問い合わせ先 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444


ふたりで過ごしたひと月を、永遠に忘れない…
'99.1月発売予定
CD-ROM 3枚組　標準価格 ¥6,800（税抜）


PlayStation
プレイステーション用ソフト 恋愛シミュレーション
True Love Story★
トゥルーラブストーリー2
ASCII
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー


PlayStation
驚異のリアル
自由に動きながら、
敵機と自機を同時に補足し続ける、
世界初のカメラ・システム
「バリアブル・ビュー」を搭載!
いま“マクロスVF-X2”が3Dシューティング・ゲームの
新世紀を開く――。
●搭乗機種全7種
VF-1Xplus
VF-1IB
VF-17D
VF-19A
VF-22
VA-3M
VB-6



・ドッグファイト!
MACROSS VF-X 2
アナログジョイスティック・デュアルショック対応予定
3Dシューティング・ゲーム／今冬発売予定／価格未定
©1998 BIG WEST ©1998 BANDAI VISUAL
"PS" マークおよび "PlayStation" は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
販売元・お問い合わせ：バンダイビジュアル株式会社 〒111-8558 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル
15th THANKS
EMOTION
感動、冒険!


PlayStation
歴代ヒーローがここに集結！
熱き勇気をチャージしろ！
今度は君が勇者だ！
ブレイブサーガ
BRAVE SAGA
For the 21st century...
新世代ロボット戦記
プレイステーション用シミュレーションRPG
12/17発売！
¥6,800
初回特典！
「聖勇者バーン」プレゼント!!
サイズ(15cm)、カラーリングを忠実に再現したリアルタイプフィギュアが、初回生産仕様「ブレイブチャージボックス」についてくる!!
変身前の大きさと同じ
約15cm
一 あそびは文化
タカラ 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
●たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www. takaratoys. co.jp
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©サンライズ ©サンライズ・名古屋テレビ ©TAKARA CO.,LTD.1998 ※価格は希望小売価格です。(消費税別)
タカラの商品はこども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
TAKARA

電撃PlayStation

Vol.91 Dec.11,1998

GAME INDEX

TABLE OF CONTENTS

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

ファイナルファンタジーVIII

99年2.11発売決定

新キャラ&特殊攻撃、G.F.&ジャンクションのすべてを理解する総力特集

FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII

99年2/11	▶¥7,800(予)、(CD4枚組)	▶スクウェア
RPG	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、PS	

新キャラクター、特殊攻撃、そしてG.F.など、数々の新着情報に加え、ジャンクションシステムを完全に理解するための徹底分析を掲載。現時点でわかっている限りの情報をわかりやすく整理した総力特集！ 実際にプレイできる日は、すぐそこまで迫っているのだ!!

CHARACTER キャラクター別 特殊攻撃大公開!!

● 『FFVIII』の戦闘の核心に迫る!!



▲発動すれば起死回生のチャンスだ。数々の華麗な技に注目しよう。

特殊攻撃の発動条件は…？

特殊攻撃の発動条件はランダムということだが、どうやらピンチになればなるほど発動の確率が高まっていくようだ。もしかしたら、もっと詳しい法則があるのかもしれないが、現在のところ詳細は不明となっている。

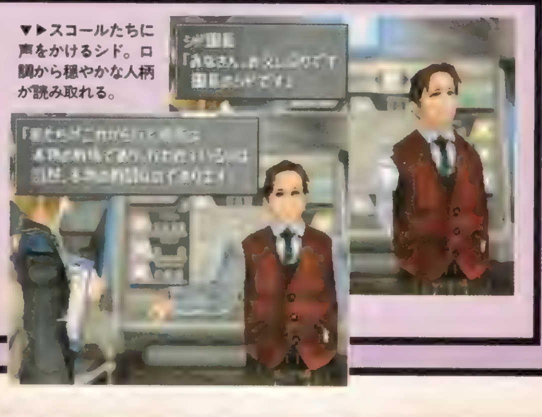
パーティキャラクターは、それぞれピンチになると発動する特殊攻撃を持っている。これまでにもスコールの「連続剣」などを紹介してきたが、今回は初登場キャラとなるキスティスを含めた5人の特殊攻撃を一挙に紹介しよう。とくにゼルの特殊攻撃は、『武蔵伝』同梱の体験版のときとはまるで別物になっているので注目!! また、リノアやサイファーを含め、新着イベント画面やプロフィールをキャラごとに詳しく紹介していくぞ。



『VIII』にもやっぱりいました！ シド登場!!

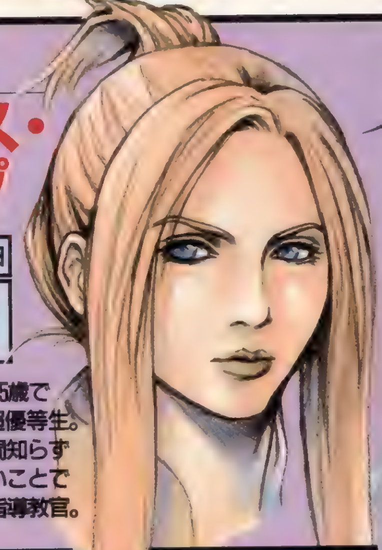
シリーズには欠かせない人物、シドの存在がついに明らかになった。今回の役割は、なんとスコールの所属する兵士養成学校ガーデンの創始者にして園長。口調も物腰も穏やかで、とても生徒思い。物語には深く関わるが、残念ながらパーティキャラではないようだ。

▼▶スコールたちに声をかけるシド。口調から穏やかな人柄が読み取れる。



PARTY CHARACTER 1

キスティス・トゥリープ



年齢	18歳	誕生日	10月4日
血液型	A型	使用武器	チェーンウィップ
身長	172cm		

バラムガーデン所属の教官。15歳で特殊部隊SeeDに選ばれた超優等生。クールな外見とは裏腹に、世間知らずで挫折に慣れておらず、細かいことで落ち込みやすい。スコールの指導教官。

特殊攻撃 青魔法

かわいい生徒のためならば、目からビームも出しましょう!!

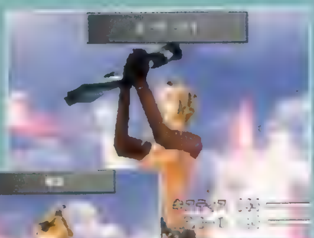
今回が初紹介となるキスティスの特殊攻撃は、なんと青魔法。敵の技を使用する、シリーズではおなじみの攻撃だ。覚えている青魔法（モンスターの特殊攻撃）の中から好きな技を選べるようになっているぞ。

CHECK! 青魔法の入手方法は？

これまでのシリーズでは、青魔法は敵の技をラーニングすることで覚えていたが、『VIII』では覚え方が今までと変わる。具体的にはまだ不明だが、技を"集める楽しさ"は残っているらしいぞ。



▶なお、今回青魔法を使えるのは、キスティスだけのようだ。



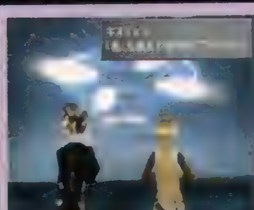




EVENT PICK UP

優秀な教官とはいえ、弱冠18歳。教え子のスコールとは1つしか違わない。ときにはスコールの前で、弱い面を見せることもある。





PARTY CHARACTER 2

スコール・レオンハート



年齢	17歳	誕生日	8月23日
血液型	AB型	使用武器	ガンブレード
身長	177cm		

バラムガーデンに所属するSeeD候補生。無口、無表情、無愛想と三拍子そろった非社会的人物だが、成績は極めて優秀。サイファーとの実践訓練で、互いの額に一生消えぬ傷を残し合う。

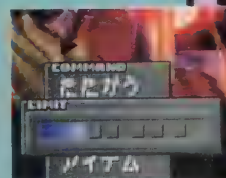
特殊攻撃 連続剣

ガンブレードから繰り出される衝撃波が敵を切り刻む!!

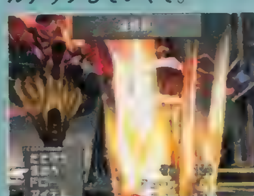
スコールの特殊攻撃は、ガンブレードを使った怒濤の連続攻撃。攻撃の最後には、ランダムでトドメのフィニッシュブローが炸裂。このフィニッシュブローは数種類あり、ある条件を満たすことでレベルアップしていくぞ。

CHECK! 引き金を引いてパワーアップ!

攻撃中、左下のゲージに合わせて引き金を引く（R1を押す）と、与えるダメージも倍増していくのだ。タイミングを覚えるのが重要。



▲ゲージの三角の頂点でタイミング良く押せ。







EVENT PICK UP

非社会的な性格のスコールは、どんなときも無愛想。他人に干渉されることをとても嫌う。しかし、言いたいコトはハッキリいうタイプ。





PARTY CHARACTER

セルフィ・ティルミット

年齢	17歳	誕生日	7月16日
血液型	B型	使用武器	ヌンチャク
身長	157cm		



バラムガーデンに転校してきたSeeD候補生。兵士養成学校の生徒とは思えないほど能天気で無邪気な天然ボケ娘。乗り物が大好きで、どんな乗物でも乗っているだけで幸せらしい。

特殊攻撃 スロット

何が出るかな〜
何が出るかな〜
あ、しっぱ〜い!!

今回のスロットは、『VII』のときのようなドラムが回転するタイプではない。ランダムで魔法名と回数が表示され、「はなつ」を選べばその魔法を発動でき(回数が2回なら2回連続)、「やりなおし」を選べば、次の順番に別の魔法が表示されるというものだ。





CHECK! 持っていない魔法でも使える!!

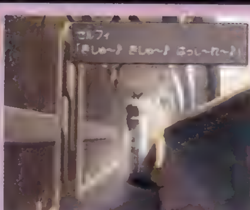
スロットで表示される魔法は、持っていなくても発動できる。また、ここで表示される魔法名は、セルフィのレベルやピンチの度合いにともない強力になっていく。





EVENT PICK UP

のほほ〜んとした話し方をするセルフィの言動は、周りのペースを乱すこともしばしば。本人に悪気はないのが、かえって迷惑!?





PARTY CHARACTER

ゼル・ディン

年齢	17歳	誕生日	3月17日
血液型	B型	使用武器	グローブ(格闘技)
身長	168cm		

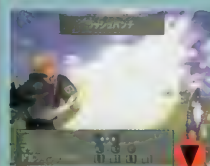


立派な軍人だった祖父に憧れ、13歳でガーデンに入った血気あふれる若者。何事も勢いで決めてしまうタイプだが、根はまじめな努力家。裕福な家庭で育ったためか、何をやるにしても今ひとつ緊張感がない。手先が器用で人に修理を頼まれたりする意外な一面もある。

特殊攻撃 デュエル

鍛えられた肉体から
繰り出される、華麗
なる技の数々!!

ゼルの連続攻撃は、発動するとコマンド表が表示されるので、制限時間内に使いたい技のコマンドを入力する。その技が成功すると、次のコマンド表一覧が表示され……と、連続で技を繰り出していくのだ!

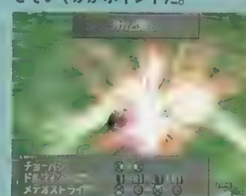




CHECK! コマンド入力で技を繰り出す!

2回目以降に表示されるコマンド一覧は、前にどの技を入力したかで内容が違う。技の組み合わせ方によっては、強力なフィニッシュブローが入力可能な状態になる。

▼打撃、足技などをどう組み合わせていくかがポイントだ。

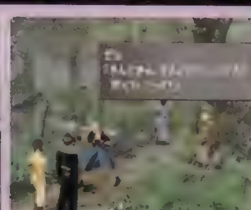




EVENT PICK UP

感情の起伏が激しく、思ったことをすぐ表に出すゼル。単純で素直な性格のため、その言動もわかりやすい。彼が一番まともなのかも!?





PARTY CHARACTER

5 アーヴァイン・キニアス

年齢	17歳	誕生日	11月24日
血液型	A型	使用武器	銃
身長	185cm		



ガルバディアガーデン所属。派手な外見の通り、自信家で女好き。射撃の腕は確かだが、どこかうさんくさい雰囲気も。無神経な性格の裏には、繊細でまじめな面が隠されているとか!?

特殊攻撃 ショット

狙った獲物は逃がさない。得意の早業で集中射撃!!

アーヴァインの特殊攻撃は、制限時間内にR1ボタンを連打することで銃を連射。押した回数だけ弾を打ち込むことができる。ただし、弾がなくなると途中で終了してしまうので弾数には注意が必要。





CHECK!
弾によって効果が変化!?

ショットでは、使用する弾丸を選ぶことになるが、選んだ弾の種類によって様々な追加効果が得られる。使用することで弾数は減ってしまうが、お店で補充が可能。また、入手法は不明だが、すごい威力の弾も存在するらしい。



EVENT PICK UP

スコールたちとは別のガーデンに所属しているため、どう関わってくるかは不明。いずれにせよ共同戦線を張ることになりそうだ。





PARTY CHARACTER

6 リノア・ハーティリー

年齢	17歳
血液型	不明
身長	163cm
誕生日	3月3日
使用武器	ブラスター・エッジ



ムードメーカー的な華やかさを持った活発な娘。ガーデンの生徒ではないが、ガーデン主催のダンスパーティでスコールと出会う。



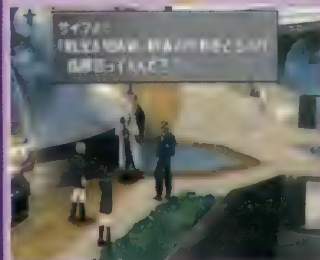
PARTY CHARACTER

7 サイファー・アルマシー

年齢	18歳
血液型	O型
身長	188cm
誕生日	12月22日
使用武器	ガンブレード



バラムガーデン所属。勝敗に執着するタイプで、勝つためには手段を選ばない。スコールに対して猛烈なライバル意識を持っている。



まだ謎の多いキャラクター

ガーデンという共通点によりようやく関係が見え始めた『FFⅧ』のキャラたち。しかし、未だに関係が不明瞭なキャラもいる。それが魔女イデアとラグナだ。イデアに関してはサイファーと何らかのつながりがあることがわかっているが、もう一人の主人公・ラグナは、異世界の人物としか判明していない。



◀魔女イデア
古代より受け継がれてきた"魔女の力"を継承した謎の女性。

▶ラグナ・レウァール
元軍人のジャーナリスト。義理堅い親分肌で仲間からの信頼も厚い。

! 敵の攻撃はキャラのレベルに合わせてパワーアップする……!

今回の敵は、同じ敵でも、こちらのレベルに合わせてレベルアップしていく場合がある。下の写真は敵がレベルアップして、攻撃が3段階にパワーアップしている様子を示している。特殊攻撃の名前が変わっているのがわかるはずだ。キャラがレベルアップしたあと、これまでと同じ敵が出現したからといって、油断はできないのだ。



▲①パワーボム
最初に会ったとき。普通の投げ技での攻撃。単発なのであまり怖い攻撃ではない。



▼②ドリブル
別の場所で出会うと、キャラをつかんでドリブル。連続ダメージ。



▶③シュート
さらに別の場所。つかんだキャラを他のキャラに投げつける。

ガーディアン・フォース G.F.



召喚できるだけではなく、キャラクターと共にレベルアップし、数々のアビリティを覚えていくG.F.（ガーディアン・フォース）たち。『Ⅷ』の真の主役ともいえるそんなG.F.から、代表的な6体を一挙に紹介!!

G.F.の入手方法の一例

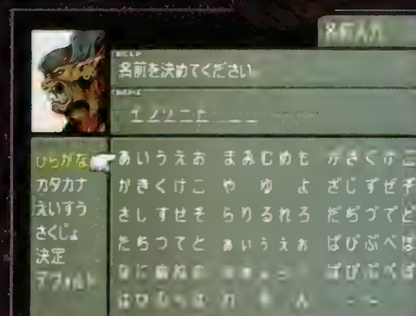






▼◀▶一番最初に手に入れることになるイフリート。溶岩だらけの洞くつの奥に待ちうける彼自身を倒すことで入手できる。これは、ガーデンの生徒であるスコールが指導教官のキスティスと挑む、最初のボス戦イベントなのだ。

戦闘の要となるG.F.は、アイテムを入手するような感覚ではなく、仲間にするような感覚で手に入る。例外も考えられるが、基本的にG.F.自身と戦い、打ち勝たなくてはならないようだ。右は序盤にあるイフリート入手イベント。G.F.自身が意思を持っていることがわかる。やはり己の力を示さないと、G.F.は力を貸してくれないようだ。



◀G.F.を手に入れた時点でこの名前入力画面になる。お気に入りの名前をつけてあげよう。

名前の変更も可能だ!!

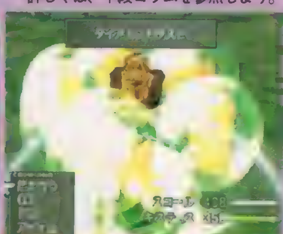
戦闘において、G.F.が非常に重要な役割を果たす『Ⅷ』では、キャラクターを育てることより、G.F.を育てることのほうが重要になってくる。そのため、G.F.自身に、より一層の感情移入を果たせるよう、名前を変更（一部の例外は除く）することができるようになっているのだ。お気に入りのG.F.には、自分の好きな名前をつけてかわいがってあげよう。

G.F.の召喚とレベルアップについて

▼コマンドアビリティの「G.F.」で召喚攻撃。これまでのシリーズの召喚獣に近い使い方も可能。



▼『Ⅷ』ではジャンクションしたまま戦うことでアビリティを覚えていく。詳しくは、下段コラムを参照しよう。



G.F.は、キャラにジャンクション（装備）することで召喚が可能になる。また、ジャンクションしたまま戦うことで、（召喚するしないにかかわらず）レベルアップしていく。レベルアップにより、HPや、召喚時の攻撃力が上がっていくのだ。

ジャンクションシステム完全理解への道

G.F.を理解するためには、これを覚えないと始まらない!!

G.F.を得ていない状態のキャラクターが戦闘でできることは、武器での攻撃とアイテムの使用のみ。それ以外のコマンドや特殊能力などは、すべてG.F.のアビリティによってまかなわれることになる。そのため、G.F.をしっかり使いこなさなければ戦闘に勝利することは難しいのだ。また、G.F.とジャンクションシステムは切っても切れない間柄。G.F.を使いこなすには、ジャンクションシステムを完全に理解しておかなくてはならない。そこで、ここでは、これまでにも何度か紹介してきたジャンクションシステムを、もう一度順を追っておさらいする。来るべき2月11日の発売日に備え、確実に頭に入れておこう。

1 G.F.をジャンクション

●まずはG.F.を入手

G.F.は上でも紹介した通り基本的にイベントで入手していく。入手にはG.F.自身との戦いに勝たなくてはならない。

●G.F.をジャンクション

手に入れたG.F.を、好きなキャラにジャンクション（装備）させる。

●複数のジャンクションもOK

1人のキャラが複数のG.F.をジャンクションすることも可能になっている。



G.F.FILE 1 イフリート

地獄の炎を操る灼熱の魔神。獰猛な性格で、他のG.F.よりも初期HPや攻撃力が高い。

また、覚えるアビリティも攻撃力に関するものが多い。一番最初に入手するG.F.。

●主なアビリティ●

とつげき	バーティメンバー全員がバーサク状態になる。【コマンドアビリティ】
属性攻撃J	魔法をジャンクションすることで攻撃に属性がつく。【Jアビリティ】
炎魔法精製	炎系の魔法を合成することができる。【メニューアビリティ】

●属性……………………炎
●攻撃…………地獄の火炎

＊J＝ジャンクション



◀▲▼召喚時の攻撃「地獄の火炎」。巨大な火炎弾が敵を焼き尽くす。



G.F.FILE 2 リヴァイアサン

世界の海を支配する偉大なる聖竜。仲間1人のHPを回復したり、サポート魔法を生成できるアビリティを覚える。非常に攻守のバランスのとれたG.F.といえる。

●主なアビリティ●

かいふく	仲間1人のHP回復。ケアルと同じ効果。【コマンドアビリティ】
魔法防御+20%	装備キャラの魔法防御値が20%アップする。【キャラアビリティ】
サポート魔法精製	サポート系の魔法を作り出すことができる。【メニューアビリティ】

●属性……………………水
●攻撃……………………大海嘯

生命の源「水」を司る聖なる水の化身が悪しき者を呑む



◀▲召喚時の攻撃はおなじみ「大海嘯」。その身を荒れ狂う激流へと変え、敵を一瞬のうちに押し流してしまう。



2 3つの基本アビリティをゲット!

●基本アビリティをセット

G.F.は最初から「まほう」、「G.F.」、「ドロー」のコマンドアビリティを持っている。ここから2つを選んでキャラにセット。これで戦闘中に使える。

●「G.F.」を[illegible]

基本コマンドの「G.F.」をセットすれば、戦闘中にこのコマンドを使うことでジャンクションしているG.F.を召喚することができる。セットしない限り、召喚はできない。



3 戦闘することでレベルアップ

●戦闘で経験値をゲット

G.F.をジャンクションしたまま戦闘をすると、キャラと共にG.F.も経験値を入手。これによりレベルアップしていく。召喚しなくても、ジャンクションさえしていればOK。

●さらにAPをゲット

G.F.は経験値に加え、戦闘でAP（アビリティポイント）を得ることができる。これによりアビリティを覚えることができる。詳しくは次項。



G.F.FILE 3 シヴァ

イフリートの対極に位置する氷の女王。シヴァ自身の能力値は低いが、覚えるアビリティは強力。うまく成長させれば役に立ってくれる。



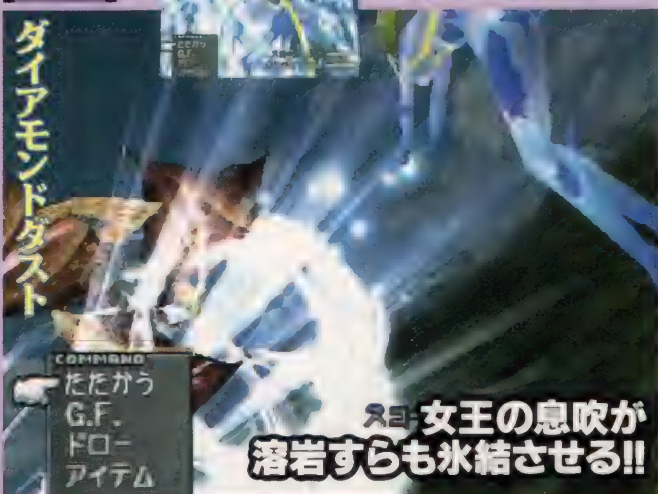
●主なアビリティ●

しのせんこく	敵1体に死神を送り、一定時間後、確実に命を奪う。【コマンドアビリティ】
魔法防御+10%	装備したキャラの魔法防御値を10%アップさせる。【キャラアビリティ】
冷気魔法精製	ブリザドなど、冷気系の魔法を作り出すことができる。【メニューアビリティ】

●属性……………………冷気
●攻撃……ダイアモンドダスト



◀▼▶召喚時は、「ダイアモンドダスト」ですべての敵を凍らせる。



G.F.FILE 4 アレクサンダー

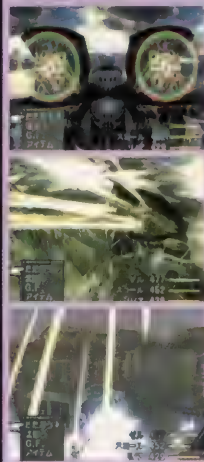
聖なる力で命を与えられた鋼鉄の巨人。戦闘不能のキャラを復活させる「そせい」や、「くすりのちしき」など、回復、補助系のアビリティを覚えていく。サポート的な役割が強いG.F.。

●主なアビリティ●

そせい	戦闘不能の仲間1人を復活させる。レイズと同じ効果。【コマンドアビリティ】
属性防御J	魔法をジャンクションすることで、特定の属性攻撃を防ぐ。【Jアビリティ】
くすりのちしき	装備したキャラは、薬系のアイテムを使うと回復量2倍。【キャラアビリティ】

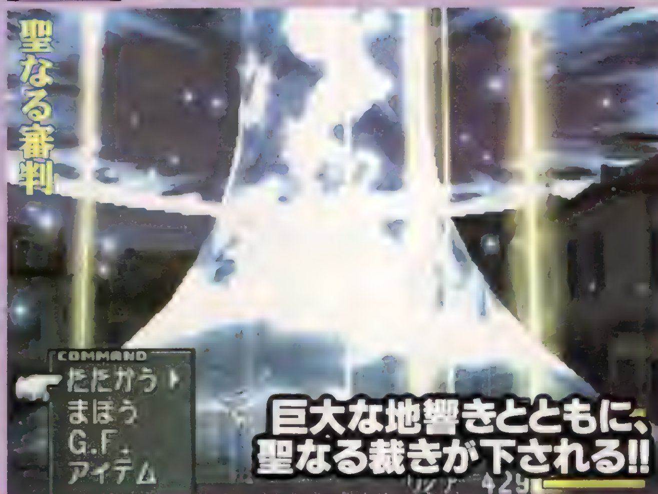
●属性……………………聖
●攻撃……………聖なる審判

▼召喚時の「聖なる審判」。聖なる光が邪悪なモンスターを一瞬で消し去る。



聖なる鋼鉄の巨人





4 APをためてアビリティゲット!

●アビリティを覚える

戦闘で得たAPにより、G.F.はアビリティを覚えていく。アビリティには大きく分けて右の6種類があり、G.F.ごとに覚えられるアビリティは異なる。また、そのG.F.が覚えられるアビリティはいつでも参照でき、そこから次に覚えたいアビリティを指定することも可能。

●アビリティをセット

覚えたアビリティは、キャラにセットすることで使用可能。ただしコマンドアビリティは一度に2つまで。

コマンドアビリティ	バトル中にコマンドとなるアビリティ。戦闘コマンドに追加される。
ジャンクションアビリティ	キャラに魔法をジャンクションし、様々な特性をつける。
キャラクターアビリティ	キャラに様々な特殊能力をつける。つけているだけで効果あり。
パーティアビリティ	パーティ全体に特殊な能力をつけるアビリティ。1人がつけていればOK。
G.F.アビリティ	G.F.自身の能力をアップするアビリティ。覚えるだけで効果を発揮。
メニューアビリティ	メニューで使うアビリティ。メニューにコマンドが追加される。



G.F.FILE 5 ケツァクウァトル

非常に高い知能と魔力を持った、雷を司る精霊。その高い知能のためか、主に魔力を強化させるアビリティを覚えていく。魔法中心に戦いたいキャラクターにジャンクションさせたいG.F.だ。

●主なアビリティ●

魔力+10%	装備したキャラの魔力が10%アップする。【キャラアビリティ】
魔力J	魔法をジャンクションすることにより、魔力を高める。【Jアビリティ】
雷魔法精製	サンダーなど雷系の魔法を作り出すことができる。【メニューアビリティ】

●属性……………………雷
●攻撃……サンダーストーム



◀▼召喚時の攻撃「サンダーストーム」。

その身を包む電流の嵐が大地を揺るがす!!

G.F.FILE 6 コチョコボ

G.F.として登場するコチョコボ。乗り物としてのチョコボとは別物。また、通常のG.F.とは違って、キャラにジャンクションすることができず、ちょっと変わった成長のさせ方をするらしい。その方法は、今のところ謎だ。

コチョコボはジャンクションできない!?



ジャンクションできないコチョコボはアイテム「ギサールのやさい」を使って召喚する。ただし、けっこう気まぐれなので使いこなすには、ある条件を満たす必要がある!?

チョコボじゃなくてコチョコボです!!



▶召喚時の「チョコファイア」。仲良くなればもっと凄い技を使うとか。

必殺のチョコファイアが炸裂!?

EX G.F.のジャンクションとはちょっと違う! 「魔法のジャンクション」

●ジャンクションアビリティをゲット

G.F.がジャンクションアビリティ(JA)を覚えると、魔法のジャンクションが可能に。これは特定の能力に対して"魔法"を装備させること。

●魔法をジャンクション

JAには「攻撃力～」や「魔力～」などがあり、例えば「攻撃力～」なら"攻撃力"に対して魔法を装備できるようになる。主なJAとその効果は、右下の表を参照。

●ジャンクションの効果

ジャンクションできる魔法は1つのJAに対し1種類。効果は、その魔法の種類や所持数によって異なる。また、戦闘でジャンクション中の魔法を使うと、効果も減っていく。

魔法の所持はキャラクター別

魔法の所持は共有ではなく、完全にキャラ別になっている。例えばスコールの持っている魔法を、他のキャラにジャンクションすることはできない。当然、戦闘中での使用もキャラ別になっているのだ。



主なジャンクションアビリティの効果

攻撃力ジャンクション	攻撃魔法をつけると攻撃力がアップする。その魔法の所持数により、効果も違ってくる。
属性攻撃ジャンクション	攻撃魔法をつけると、攻撃に属性を付加。サンダーなら雷属性、ファイアなら炎属性など。
属性防御ジャンクション	攻撃魔法をつけると、その属性攻撃に耐性がつく。例えばブリザドなら、冷気属性に強くなる。
ST攻撃ジャンクション	特定のステータス攻撃を防ぐ。どの魔法をつければどのステータス攻撃を防げるかはまだ不明。

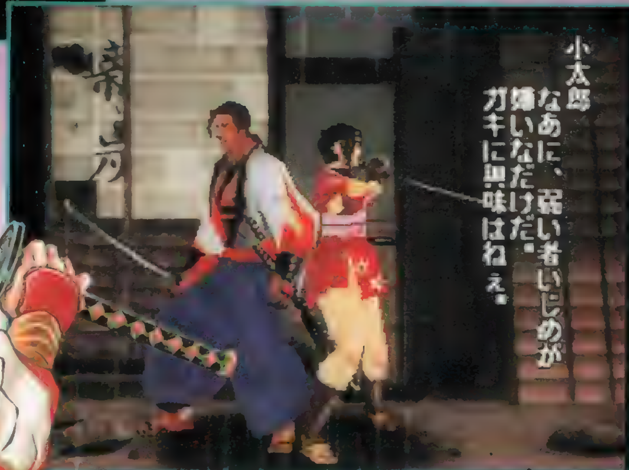

PlayStation
1999.2.11
SQUARESOFT


人間たちの物語。
FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII
1999年2月11日(木)発売予定 予価7,800円(税別) CD-ROM4枚組

電撃特報
DENGEKI SCOOP
1

本誌完全独占!! コナミが贈る、和風3DAVG登場!







信念のもとに悪を討つ 痛快アクションAVG!!



浪人と隠密。このまったくタイプの異なる2人の主人公が繰り広げる、時代劇風3DAVG。本誌が独占入手したサンプルロムから、注目のシステム、そして第1話の流れを追って紹介していこう!

JAPAN(仮)

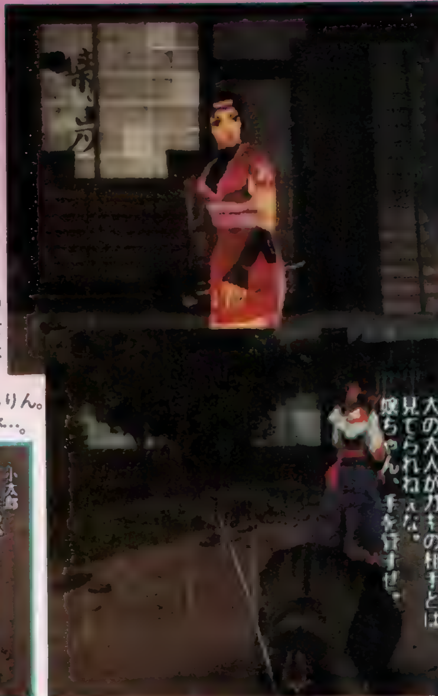
99年春予定	▶価格未定 ▶コナミ
AVG	▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)

JAPAN(仮)

注目のストーリー＆ゲームシステムを徹底チェック!!

Story 邪悪な陰謀が渦巻く「抹那藩」事件は起きた…

時は天明元年。悪政がはびこっていた時代に事件は起きた。幕府に献上されるはずの金塊を積んだ輸送船が抹那藩（まつなはん）近郊の沖で失踪したのだ。事態を重く見た幕府は隠密衆の頭領、進次郎を抹那藩に潜入させるが、彼との連絡も途絶えてしまう。そして、これを発端としてりんと小太郎はある大きな事件に巻き込まれることになるのだった……。



▶懐かしの故郷へと帰ってきた小太郎。だが、そこで数人の侍を相手に戦う少女の姿を目撃した彼は少女に加勢する。
▶侍から逃げ続けるりん。彼女の身に一体何が…。





▲加勢に入った小太郎に侍たちが襲いかかる!!
▶次々と現れる追手を振り切るため、2人は別行動をとることに。

2人の出会いから物語は始まる



迅速に任務を遂行する公儀隠密

鶺鴒のりん（せきれいのりん）

隠密衆の一人で、その頭領「進次郎」の娘。任務の途中に消息を絶った父の行方を追うために単独で抹那藩に潜入する。

多彩なアクションを駆使して道を切り開け! System

ゲームは小太郎とりんのどちらかを主人公に選んでスタート。町の人たちとの会話から情報を集め、それぞれのストーリーを進めていくのだ。戦闘は、敵のいるマップに移動するとそのまま戦闘シーンに突入！　刀や手裏剣などの武器を使い、コマンド入力で出せる、さまざまな必殺技を駆使して戦い抜いていくのだ。ストーリーは選んだ主人公によってだけでなく、その行動によっても変化していくぞ。



非凡な才能を秘めた剣豪

飛葉小太郎（ひばこたろう）

剣術に長けた浪人。抹那藩の生まれで修業のため、藩を抜け出し流浪の旅を続けるが、因縁の事件のために帰藩する。



◀画面上の敵をすべて倒さないと先には進めない。逃げることはできないぞ。



奥義炸裂!! 鷹爪斬撃!!

◀特殊なコマンドで必殺技が発動するぞ。見た目の派手さもさることながら、その威力はまさに一撃必殺！



◀敵が出現!!　すばやく武器をかまえて撃退するのだ。
▼敵は人間だけではないようだが……。勝ち抜けるのか？



密接に絡み合う2つのシナリオ…。その幕開けと

飛葉小太郎編・・・「帰郷」

幼なじみ"小泉雪之助"を訪ねて剣術道場へと向かう小太郎だが…

りんと別れた小太郎は当初の目的であった墓参りと幼なじみの小泉雪之介との再会をかねて、剣術道場へと向かう。しかし、その道中には抹那藩の侍の姿が…。すでにお尋ね者として手配されていた小太郎は侍たちにいきなり襲われる。目的のため小太郎はやむなく刀を抜き、目の前に立ちはだかる侍たちを次々と倒していく。そして、なんとか剣術道場にたどり着くとそこには成長した雪之介がいた。



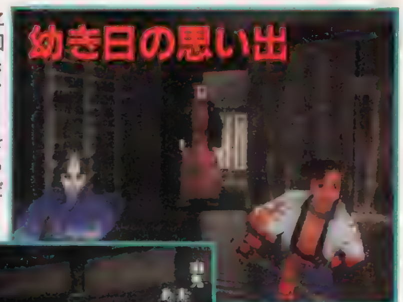
▶道場に着くまでの間に数多くの侍たちが小太郎に襲いかかってくる！



▲数年ぶりに故郷を訪れ、雪之介と再会する小太郎。昔とまったく変わらない彼を雪之介は快く出迎えてくれる。

数年ぶりの再会を喜び合う2人は昔話で盛り上がる

雪之介との再会を果たした小太郎は幼少の頃に一緒に稽古に励んでいた日々を懐かしみ、思い出を語り合う。だが、そこに幽鬼蔵人という名の人物が現れる。父親の知り合いであり、"軍学者先生"とも呼ばれ、周囲の人々に知られているのだが、小太郎は彼を好きになれずにいた。そんなこともあって、小太郎は墓参りのために両親の墓が納められているお寺へと急ぐのだった。



▶小太郎と雪之介が幼い頃の回想シーン。良き友であり、ライバルでもある2人は、剣の腕を互いに競い合って上達したのだという。



◀雪之介は抹那藩の中でも一目置かれているほどの剣の腕前を持つ実力者だ。



◀抹那藩の城主に仕えているという幽鬼蔵人。雪之介との会話の節々に見える怪しい言葉は何を意味するのか？ 蔵人の言う"すばらしい力"とは…。

またしても事件に遭遇!! 謎の侍集団の目的とは？

雪之介との思い出で話もそこそこにお寺へと急ぐ途中、小太郎は1人の虚無僧（こむそう）を見かける。奇妙な格好の侍たちに囲まれ、今にも斬り捨てられそうな状況を見かねた小太郎は虚無僧を助けようと駆けつけるのだが…。時すでに遅く、斬られてしまう。そして、その現場を目撃した小太郎もその標的となってしまう。その後、かろうじて謎の侍たちを倒した小太郎は、息が尽きようとしている虚無僧から「鶴の密書」を預かる。虚無僧はどんな理由で殺されたのか。謎の侍たちの目的とは何か？ いくつもの疑問を抱えつつも小太郎は再びお寺を目指して歩き出す。



▶これまで小太郎が戦ってきた、抹那藩の者たちとは明らかに違う侍に襲われていた虚無僧。小太郎は彼から「鶴の密書」を預かるが…。



事件は思わぬ方向に展開していく



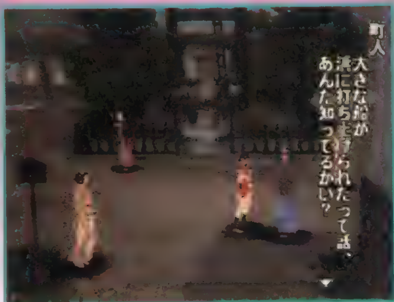
◀小太郎が葬ったはずの侍が再び起き上がる…!? その瞬間、侍の口から異形の蟲（むし）が吐き出され、逃げてしまう。

鶺鴒（せきれい）のりん編・・・「隠密」

なる衝撃の「第1話」の内容を大公開!!

突如、消息を絶った兄、"進次郎"を捜すりんの前に現れた人物は…!?

小太郎の協力によって追手から逃れることに成功したりんは、兄が消息を絶ったという場所の近くにある町を訪れる。りんはまず、抹那藩に関する情報や兄の行方を知るための手がかりを得るために町人たちの話を聞くことにする。その結果、町の近くにある浜辺に輸送船らしきものが打ち上げられているという有力な情報を得たりんは、さっそく浜に向かうのだった。複雑に入り組んだ町並みを抜けて浜に急ぐりん。だが、そこに抹那藩の侍たちが現れる！　突然の不意打ちに戸惑いながらも全力を尽くして、見事侍たちを倒した。そして、浜に近づいてきた頃、彼女は隠密衆の1人、半兵衛と出会うのだった。



▶町では抹那藩の内情や近頃起きている事件などの話を聞ける。



▶町を出るとそこには大勢の侍がりんを待ち受けていた！

りんを襲う数々の敵!!



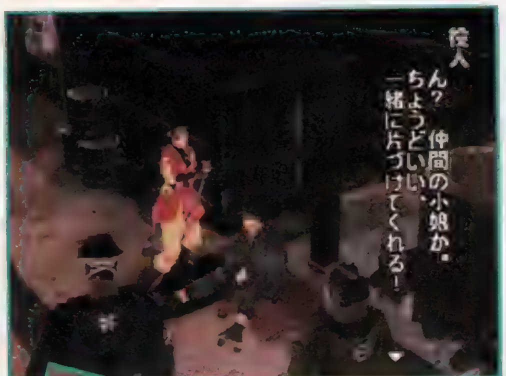
▲町のいたるところで侍がりんの行く手を阻んでくるぞ。この難関を突破しなければ先へは進めないのだ。



▲壁に寄り掛かるように座り込んでいる1人の男。りんはすぐに半兵衛だと察し、助けようとするが…。

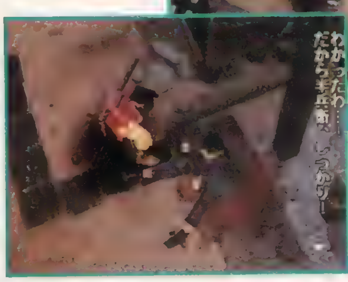
一連の事件の真相が早くも明らかに!!

進次郎に続いて抹那藩の内情を探るために潜入した3人の隠密、源蔵、半兵衛、竹丸。隠密衆の中でもとくに優れた実力を持つ3人だったが、りんの前に現れた半兵衛はかなりの重傷を負っていた。今にも息絶えてしまいそうな半兵衛は最後の力を振り絞り、抹那藩に関する情報をりんに教える。輸送船を襲い、金塊を奪ったのが抹那藩の仕業だということ、また、自分たちを始めとする隠密衆の正体が抹那藩の侍たちに知られていることを…。そして、これが彼の最期の言葉となる。次々と衝撃の事実を知らされたりんは、仇を討つ決意を固め、半兵衛の遺言通り源蔵たちが拠点としている隠れ家へと向かうのだった。さらなる試練が待ち受けているとも知らずに…。



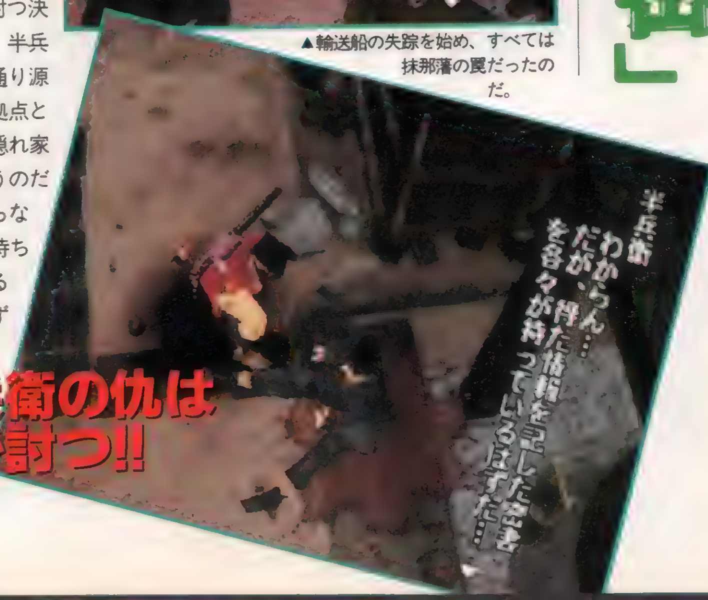
▲輸送船の失踪を始め、すべては抹那藩の罠だったのだ。





▲半兵衛に差し向けられた刺客が今度はりんに襲いかかってくる。
◀進次郎の行方を聞き出そうとするりんだったが、そのあとすぐに半兵衛は息を引き取る。

半兵衛の仇は私が討つ!!



天誅 tenchu 忍凱旋

―立体忍者活劇―

忍者活劇『天誅』新要素を追加して平成十一年二月二十五日再び参上!!





再び影となり、新たな使命を果たせ!

敵に悟られぬように闇に忍び、背後から斬……。今年2月に発売され、海外でも大好評を博した忍者活劇ACT『天誅』のリニューアル版が登場！ その名も『天誅忍凱旋』！ 前作の全8ステージに、海外版で収録されていた2つの新しいステージを追加（もちろん特殊忍具も追加されている）して、敵のグラフィックも変更。その上敵の思考パターンの改善までされて、まさに『天誅』完全版というにふさわしい仕上がりになっている。さらに、この『忍凱旋』には〝メモリーカードを使用〟する、海外版にはない、あッと驚くような「新モード」が用意されているのだ。詳細はまだ秘密、続報を待つベシ！」

●生まれ変わった忍者ACT『天誅』

この『忍凱旋』での大きな変更点は、新ステージの追加、ステージ内の演出（右の写真など）、敵グラフィックの修正、敵の攻撃法の追加などがあげられる。これにより、前作にあったステージでも新鮮にプレイできるのだ。



▶ステージ1。佐々木を倒した後、越後屋はどこへ……。



◀なんと、桜庭園奥の倉に潜んでいた！「そろそろ年貢の納め時だね!!」。不逞な輩に天誅を下せ。

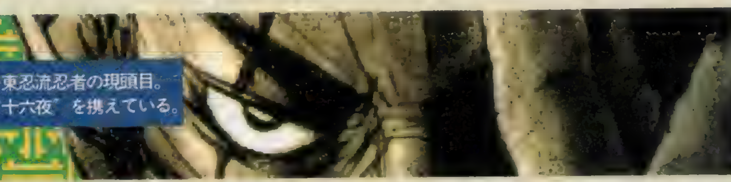


▲キャプテン・バルマー（旧ステージ5のボスキャラ）も新たに描き起こされた。

―立体忍者活劇― 天誅 忍凱旋（しのびがいせん）		
99年2/25 ACT	▶¥4,800(予)	▶SME
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)	

RIKIMARU 力丸

郷田家に代々仕える東忍流忍者の現頭目。
東忍流に伝わる銘刀"十六夜"を携えている。



君主からの新たなる使命 2つの新ステージを独占公開!!

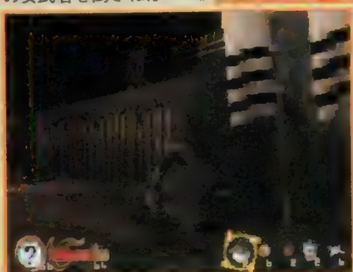
追加された2つのステージを紹介!
この2つの新ステージは、旧ステージ3と4の間に挿入されている。

壱 新ステージ「関所を越えろ」

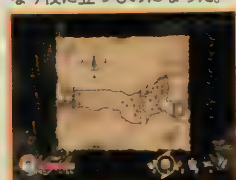
郷田の命を受け、各地の偵察に散っていった者の1人が不穏な空気を察した。大事に至る前に備えを急がねば、またしても平和な城下が戦火にさらされてしまうであろう。仲間から託された伝書を、日が昇る前に君主のもとに届けなくては……。今回の使命は、峠の中腹にある関所を抜けること。このステージでは、まず関所門前にいる槍使いの女武者を倒さなくてはならない! そして、門を抜けて関所内に入り、見張りの兵に気配を悟られないように出口の門を目指すのだ! 出口の門には2刀の使い手、明智尖十郎が待ち構えているぞ。



▶関所を通るにはそれなりの覚悟が必要。まずは、この女武者を倒さねば……。



▲関所内には、やはり見張りの兵が! 悟られぬように注意しなければならない。



▼マップ画面では自分の現在地が示されるようになり、かなり役に立つものになった。

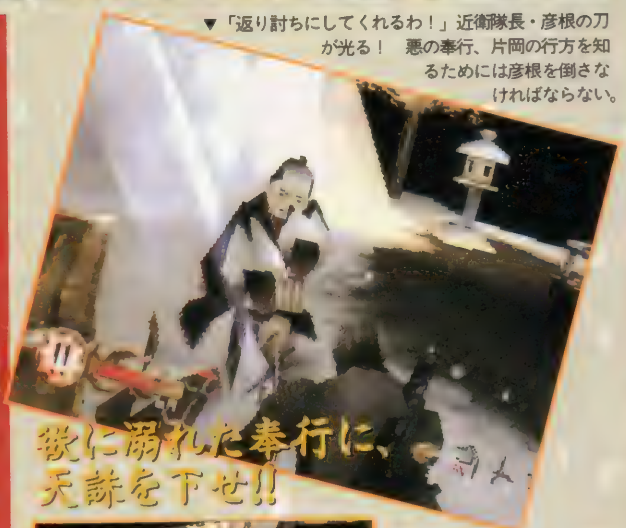


▶闇夜に光る1本の水柱。この吊り橋から落ちたら、助かりはすまい。

二枚刃の刀術に一寸の隙無し!!



◀2本の刀を携える明神双牙流師範・明智尖十郎と東忍流の頭目・力丸。「全力でお相手いたす!」お互いの名誉をかけ、力を尽くして闘うべし!!



▼「返り討ちにしてくれるわ!」近衛隊長・彦根の刀が光る! 悪の奉行、片岡の行方を知るためには彦根を倒さなければならない。

欲に溺れた奉行に、天誅を下せ!!



▲雪の上では忍者の黒装束は目立つ。常に周囲を警戒しつつ、使命を遂行せよ。



▼屋敷内を見張るのは、武術に長けた猛者ばかり。



▲後ろから悟られぬようにに忍び……斬る。雪上に飛び散る鮮血!!



▼斬られた死体を発見すると、敵が警戒する。



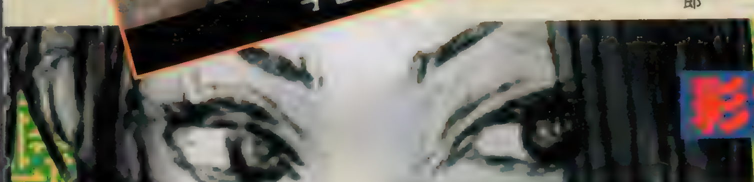
▲見つかれば囲まれ、殺される。早々にこの場を離れなければ!

越後屋の屋敷に残された台帳から、郷田家の台所事情を一手に握る勘定奉行・片岡が裏で糸を引き、私服を肥やしていたことが発覚! 君主の命により片岡の屋敷に潜入し、欲に溺れた者を成敗するのだ。屋敷内の見張りは今までとは違い手強い猛者ばかりで、正面から斬り合うとかなり危険だ。雪が降りしきる中、敵に見つからないように慎重に行動し、片岡の居場所を突き止めなければならないぞ。

弐 新ステージ「悪の奉行を討伐せよ」

彩女 AYAME

見ためは普通の娘だが、任務に向かう際の冷徹さは、力丸以上の天才くノ一。



電撃特報
DENGEKI SCOOP
3

豪華シナリオ集の第2弾!! 注目の内容に大接近だ



さっそく新たに登場する第2弾の見どころに迫っていこう。まず基本的な内容は、ほぼ第1弾と同じ。追加エピソードやオリジナルモードが満載のシナリオ集といった作りで、好きなモードを自由に選んで楽しめるようになっているぞ。プレイモードは大きく分けて5種類！　詳しくは順に紹介していくので、しっかりチェックだ。

サイドストーリーの主役はアレフ!

前作と同様、サイドストーリーのAVGは全編フルボイス仕様！　すべて音声だけで進行するぞ。登場キャラは、この2ページに掲載したイラストの仲間たち＋アルベルトの全9人。その中で主人公的な立場にいるのはアレフだ。プレイヤーはアレフとなって、ほかの8人と会話をしながら物語を進めていくことになる。その物語では、なんとトーヤの秘密が明かされるらしい。「なぜ天才医師のトーヤが魔法を嫌っているのか？」そのへんのところに、ファンなら一度は疑問を抱いたはず。果たしてトーヤの過去に一体何があったのか……？



▲アレフの視点で物語が進行！　トーヤはアレフに、どんな真実を打ち明けるのだろうか。乞うご期待!!



トーヤ・クラウド

アレフ・コールソン

未公開シナリオには『悠久』のキャラたちが登場!

『悠久幻想曲』には収録されていなかった貴重な7本のシナリオが、今回の最新作にバッチリ入っているぞ。用意されているのはアレフ、クリス、シェリル、シーラ、パティ、マリア、リサのもの。シナリオに登場させる仲間を自由に変えられるので、何度もプレイして楽しもう。



◀どのシナリオもファン必見のデキ。み～んなクリアしちゃおう。



エル・ルイス

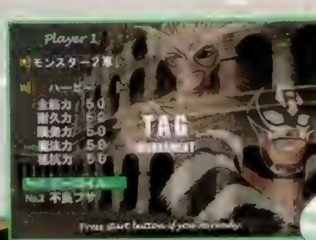
悠久幻想曲 ensemble2

ファン待望のシナリオ集『悠久アンサンブル』の第2弾が早くも登場！　今回は、ますます豪華にパワーアップした『2』の全貌を紹介すると同時に、最新イラストもまとめて公開だ!!

悠久幻想曲 ensemble2		
2月(予) ETC	▶¥3,800(予)	▶メディアワークス
	▶MC(1ブロック)	

大武闘会では、タッグ戦も可能に！

大武闘会では、おなじみの強者たちを相手にウデ試しをすることができる。その試合に勝つと賞金が手に入り、夜鳴鳥雑貨店で買い物ができるようになるのだ。今回はシングル戦のほか、新たにタッグ戦も可能になっているぞ。戦いではエディットキャラ（下記参照）を使ったり、「悠久2」のセーブデータを活用し、育てたキャラをロードして使用することもできる。また2P対戦プレイも楽しめるようになっているぞ。ますます白熱したバトルが展開しそうだ。



▲タッグ戦ではパートナー選びがポイントになりそう。強いキャラを選んでおけば、それだけ戦いが楽になるぞ。



マリア・ショート



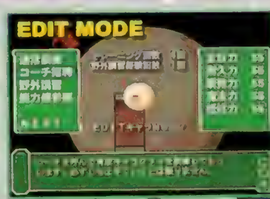
◀まずは参加する戦いを決定。戦いに勝ち抜いていくと、賞金のほかに秘密の特典もゲットできる。何度も挑戦だ！



ヘキサ

エディットでオリジナルキャラを作成

オリジナルキャラを作って育成するエディットモードが新たに追加されたぞ。育成時に実行できるトレーニングメニューは、攻撃指導や魔法指導のほか、スゴロクが楽しめる野外講習などいろいろ。また、コーチを呼んで鍛えてもらうこともできる。メニューを上手く使って育成し、最終的に大武闘会に参加できるキャラへと鍛え上げるのが目的だ。



▲最強のオリジナルキャラを作って、大武闘会に殴り込んじゃおう！



イヴ・ギャラガー

散策をすれば素敵な仲間たちにまた会える！

エンフィールドの住人になりたい！　という夢を叶えてくれるのが「散策」モード。このモードを使えば街を自由に歩き回れる。街の各所にいるキャラに会いに行けば会話も可能。さらに水晶の館でその日の運勢を占ったり、シーヴズギルドでギャンブルを楽しんだりと、街の施設をめぐることもできるのだ。まさにエンフィールドの住人になった気分が楽しめるぞ。

建物の中で！



▶ここは自警団の事務所の中みたい。団長さんにも会うことができるのかな？

建物の外で！



◀建物の外で仲間に会う場合は、この画面になる。トリーシャは相変わらず元気そうだ。



リサ・メッカーノ

夜鳴鳥雑貨店の商品がリニューアル

前作でも好評だった「夜鳴鳥雑貨店」は健在！　今回のデータの内容は、アッと驚く開発秘話や必見モノのビジュアル。そして大武闘会のヒントにキャラの特製ボイスなど、超ウレシイ品々がドッサリと用意されているぞ。ただし、買い物をするためには大武闘会で勝ち抜いて賞金をゲットしなければならない！　強いキャラを準備して試合に勝ち抜き、コレクションをどんどん増やしていこう。





◀「非売品」の商品は、シナリオや大武闘会である条件を満たせば……。
▼前作ではテディだった雑貨店のガイドも、今回はヘキサになっている。



リカルド・フォスター

電撃特報 DENGEKI SCOOP 4

Weltorv Estleia
ウェルトオブ・イストリア

ウェルトオブ・イストリア

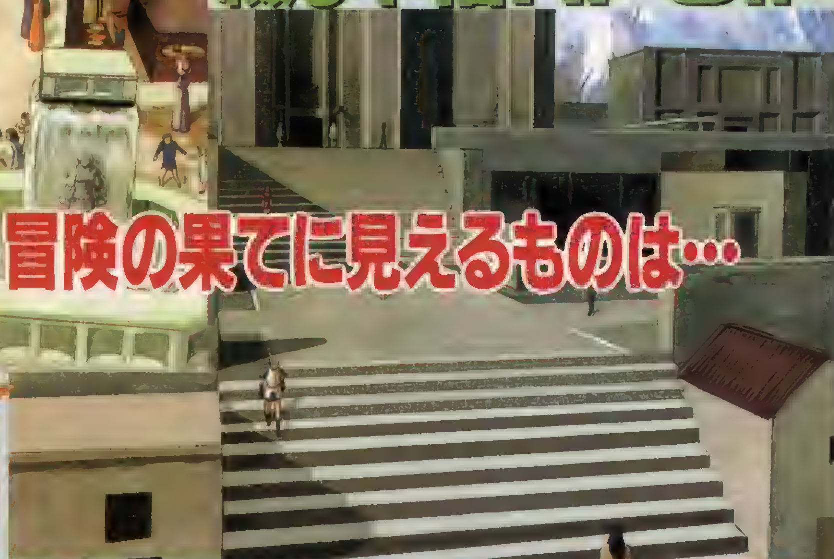
99年2月予 RPG	▶価格未定　▶ハドソン
	▶MC(ブロック数未定)

ハドソンが贈るRPG超大作『ウェルトオブ・イストリア』。このゲームは、"主人公を演じる"というRPG本来の面白さを追求した作品だ。今回は、その独自のシステムを始めとした、ゲームの魅力を独占公開していこう。



WORLD of ESTLEIA

自分だけの物語を織る本格RPG!!



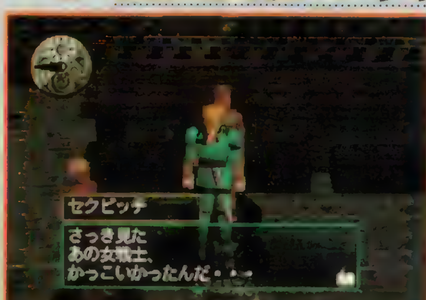
冒険の果てに見えるものは…

"主人公＝自分"をテーマに、主人公を演じる楽しさを追求した本格RPGが登場。綿密に設定された仮想世界、緻密な設定が可能なキャラメイク、そして100以上のシナリオピースから成るマルチストーリーで、自分だけの冒険物語を生み出すことができるぞ。



▶ポリゴンで描かれたキャラが自由に駆け回るのだ！

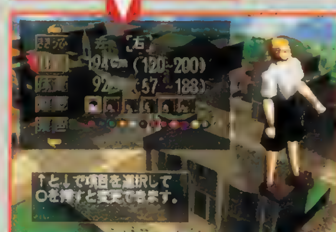
自由自在のキャラメイク!!



▲100以上のシナリオピースが、自分だけの冒険を作り上げる！

ゲーム最大の魅力は、詳細なキャラメイク。名前や性別、ききうで、身長など細かな設定が可能で、自分だけのオリジナルキャラが作れるのだ。また、細かいシナリオを積み重ねていくマルチシナリオなので、冒険の内容もプレイヤーごとにまったく異なってくるぞ。





◀▼パラメータの設定も思いのままだ。

100を超えるフリーシナリオ!!

深いゲーム性を生み出す3つのオリジナルシステムを紹介！

自分自身が主人公である『ウェルトオブ・イストリア』では、ゲーム中の主人公と自分自身を完全にオーバーラップさせてくれる、数々のシステムが搭載されている。緻密なキャラクターメイキングもその1つだが、さらにゲーム中でも、独自の新システムを採用し、キャラクターとの一体感を高めてくれるのだ。そのシステムとは、装備による、見た目の変化を表現する「CCS」、感情を表現する「WES」、戦闘時の個性を生み出す「SCS」の3つ。ここでは、それぞれのシステムの特徴を紹介していこう。

CCS 装備品が主人公の見た目に反映される コスチューム・チェンジ・システム

数多く登場する、鎧や兜などの装備品を身につけると、それに合わせてキャラの"見た目"も変化していくというシステム。装備中は常にその姿でいてくれるので、自分が今どんな装備を身につけているか、視覚的に判断することが可能なのだ。また、防具などは種類によってさまざまな形をしている上に、自分で色を設定することまで可能。組み合わせることによって、思いのままのコーディネイト(!?)を楽しむことができるのだ。



◀色や形など、能力を無視し、見た目だけで選んでしまうのもこだわりの1つとなる!?



▶数ある武器・防具の中から、自分に合うモノを選択。



▶お店での買い物は、試着をすることも可能。装備の購入も楽しいぞ。

WES 4種類の感情表現で、多彩な会話を楽しめる ダブルクリック・エモーション・システム

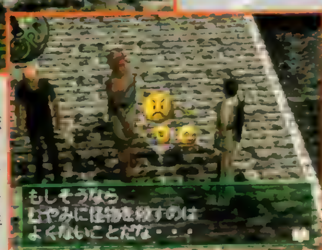
村人との会話や情報収集もRPGには必要不可欠。しかしこのゲームでは、ただ会話するだけではない。コントローラのLRボタン4つを使って、自分の感情を表現できるのだ。もちろん、これにより村人の反応もさまざまに変化。まるで実際に会話をしているかのような楽しさを味わえるのだ。それぞれのボタンに対応した4つの感情は、以下の通りだぞ。

WESボタンと感情

L1 怒る 怒りの感情を表す。敵対心をあおるので要注意。	R1 武器 武器を構え、相手を威嚇。戦闘に入るときにも使う。
L2 泣く 相手への同情や、感謝の意味を表すときに使用。	R2 笑う 笑いや喜びの感情。たいていは良い印象を与える。



◀WESが使えるときは、会話中にマークが表示される。ここで自分の思ったままの感情を表現すればいいのだ。



▶表現するには、感情に対応したボタンをすばやく2度押す（ダブルクリック）だけ。それに合わせて相手の反応も変化。

恋愛システムも導入!!

イストリアの住人は各人が主人公に対する友好度や好感度を持っており、会話などにより変化していく。好感度が高まれば、名前で呼んでくれたり、家に招いてくれたりと、さまざまな反応を返してくれるぞ。しかもこのゲームには、特定の住人との「結婚エンディング」まで用意されているのだ!!



▶気に入った相手との恋愛成就を目指す。それもまた冒険の1つの目的かも!?

SCS 技能の組み合わせでコンボを繰り出す スキル・コンボ・システム

戦闘時は「技能」と呼ばれる技を使用して攻撃する。多数用意された技能を組み合わせ、コンビネーション技として使用できるのがこのシステムの特徴だ。さらに、組み合わせによって「スペシャルコンボ」が発動することもあるぞ！　このSPコンボには好きな名前を付けることが可能。自分だけのオリジナル技として使用することができるぞ！



◀中央上部の「コンボシグナル」がすべて点灯すれば……。



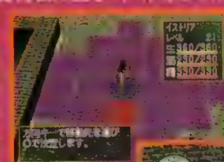
▼SPコンボが発動する！　派手なエフェクトにも注目だ!!



▶技能を選ぶ。組み合わせはもちろん自由だ。

バトルシーンにも数々のシステムを満載!!

RPGの大きな魅力といえば戦闘シーン。このゲームでは、クワッドと呼ばれるマス目を使った戦術バトルを採用。敵の背後に回り込んだり、遠方から魔法攻撃するといった戦術が楽しめるのだ。また、攻撃が体のどこに当たったかでダメージが違うパーツダメージシステム、使用する武器の長さによって攻撃範囲が変わる切先システムなど多くのシステムを満載し、深みのある戦いを楽しめるぞ。



◀これがクワッド。もちろん、敵、味方が入り乱れる戦闘もある。



▶敵と遭遇した瞬間！　ちなみに派手な装備だと、発見されやすいのだ。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 5

超人気サッカーゲーム

5月に発売されたワールドサッカー版に続き、待望のJリーグ版最新作が登場するぞ。モードや操作感など、あらゆる面でパワーアップした"J"を体験してみよう！



J.LEAGUE 実況ウイニングイレブン® WINNING ELEVEN '98-'99



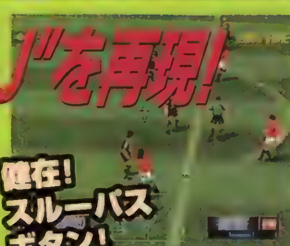
▲▶コンサドーレ札幌はもちろん、柏レイソルにはストイチコフもいる最新版だ。



今期の記録に応じてデーター新!!

最新データで今シーズンの"J"を再現!

この「'98-'99」は、'98年のJリーグ・セカンドステージ途中までのデータを搭載したシリーズ最新作。基本システムは、今年5月に発売されたワールドサッカー版の「3～World Cup France'98～」を受け継いでいるが、さらにゲームを熱くする新要素も追加されているぞ。また、Jリーグをこれまで以上に忠実に再現し、ナビスコカップやJOMO CUPなどの実在の大会もプレイ可能になった。最近は何かと寂しい話題の多いJリーグだが、「ウイニングイレブン」の"J"は超熱いぞ！



健在! スルーパスボタン!

▲スルーパスの威力は今作でも抜群。ボタン1つで決定的な場面が作り出せる。



おなじみのカップも実名登場!!

◀ナビスコカップやJOMO CUPなども正式名称を使用。試合方式もそのままだ。



のJリーグ版最新作が登場!

今作ならではの新要素を紹介!!



今作はゲームモードやプレイ感覚もこれまでのシリーズ作品とは微妙に異なる。さらにダイナミックでリアルなサッカーが味わえるようになっているのだ。ここでは今作より追加された、そんな注目の新要素を徹底紹介していくぞ!



▲実況はテレビ朝日の真鍋由氏が担当。熱いぞ!

大興奮の6モード!!

1 EXHIBITION エキシビション
練習試合モード。2P対戦、2P協力、COMとの協力プレイも可能。

2 J.LEAGUE Jリーグ
ゲームのメインモード。1st、2ndステージ、チャンピオンシップも。

3 CUP MODE カップモード
別名〝Jリーグカップ〟と呼ばれる「ナビスコカップ」など、7種類のカップ戦が楽しめるモード。それぞれ異なる大会方式(トーナメントorリーグ戦など)で戦っていく。

4 SPECIAL MATCH スペシャルマッチ
東西の選抜選手によるオールスター戦、そして日本選手選抜と外国籍選手選抜に分かれて対戦をする、人気の「JOMO CUP」の2種類。それぞれ実際と同じ試合方式で行われる。

5 P.K. ペナルティキック戦
PK戦のみ遊べるモード。練習はもちろん、2P対戦もできるぞ。

6 TRAINING トレーニング
通常練習、フリーキック、コーナーキックの3種類を自由に練習可能。

NEW! 選手のモチベーションが変化!

得点のあとには、選手のモチベーションが上がるという新要素を追加! モチベーションが上がると、選手の名前が黄色く点滅しはじめ、チーム全体の動きが良くなるのだ。これにより、常に大逆転の可能性を含んだ、スリリングな試合展開が楽しめるぞ。





◀▲得点によってチームが勢いに乗る、といった展開にもなる!!

NEW! シュートが超強力になった!

今作ではシュートゲージのパワーが強くてもフカすことが少なくなり、強烈な弾丸シュートを放つことができるようになった! ミドルシュートやロングシュートも十分狙えるので、今まで以上にアグレッシブで攻撃的な戦術をとることができるぞ。



◀弾丸シュートが決まると、かなり気持ちイイ!!

NEW! デュアルショック&アナコンに対応!

今作はデュアルショックの振動機能に対応。シュートやラフプレイ、キーパーのファインセーブなどの局面でリアルにブルッとくるぞ! また、アナログスティックにも対応し、フェイントなどの操作も超ラクチンになった。





◀アナログ対応だから、切り返しもスムーズ。



◀▲敵との接触時や、シュートを打ったときの「ドンッ」という感覚も手にブルッとくるのだ。

振動により臨場感増大!!

CHECK 「スペシャルマッチ」では… キミが選手を選出できる!!

シリーズ初の超斬新な要素が発覚! 「スペシャルマッチ」の東西オールスター戦と、JOMO CUPでは、チームのメンバーをJリーグ18クラブの全登録選手のなかから自由に選択できるようになったのだ! 好きな選手を揃えて、自分だけのオリジナルチームで戦ってみよう。もちろん選手は、能力パラメータを見ながら、じっくり選ぶことができるぞ。

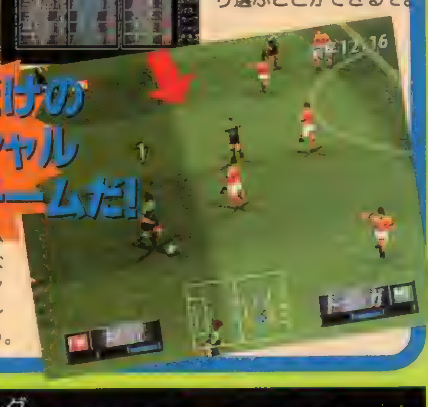


▲外国籍選抜チームも、メンバー選びが可能。でもチラベルトはムリ…。



▶選手選考時の気分は、もはや日本代表監督?

キミだけのスペシャル選抜チームだ!



▶オリジナルチームでプレイ。個性的な選手を揃えれば、クラブとは違ったプレイ感覚が味わえそう。

Jリーグ 実況ウイニングイレブン'98-'99	
12/3 SPG	▶¥5,800 ▶コナミ
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、2P対戦可、2P協力プレイ可

緊急提言 僕たちはこのゲームでJリーグを応援しよう!!

複数のクラブの存続が危ぶまれるほど、不況のあおりを受けているJリーグ。経営が苦しいとはいえ、クラブというかけがえのないものを身勝手に捨てようとする、スポンサー企業の〝ビジネス的な決定〟は許されるべきものではないが、これも時代の流れなのか……。だが、Jリーグがつまらなくのは絶対に困る!(将来「ウイニング〜」シリーズが出なくなるかもしれないし)。だから僕らもこのゲームをプレイしながら応援しよう。がんばれ、Jリーグ!!

電撃特報 DENGEKI SCOOP 6

舞台は病院、プレイ

ナース物語（ストーリー）







水口遊菜

CV：大野まりな

主人公が最初に出会うことになる、聖愛鴎病院の新人看護婦。ちょっと、おっちょこちょいなところはあるが、性格はとても明るい。仕事に励む彼女の姿は、周りの患者たちをいつも元気づけている。

病院を舞台に甘〜い恋愛ストーリーを描くＡＶＧ『ナース物語』。第一報となる今回は、７人の魅力的な女の子たちを紹介していくぞ!!

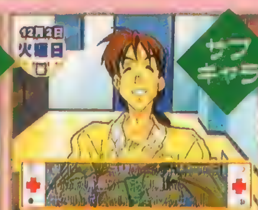
ナース物語（ストーリー）	
98年3月 予 AVG	▶¥5,800(予) ▶毎日コミュニケーションズ ▶MC(ブロック数未定)

白衣の天使たちとの楽しい(?)入院生活♥

主人公は、ある日「エレメンタル症候群」という原因不明の奇病にかかってしまい、聖愛鴎病院に緊急入院する羽目に……。この『ナース物語』は、90日間という入院期間を通して、さまざまな女の子との出会いや恋愛を描いていく。ゲームは、大きく２つのパートに分かれている。前半は院内を歩き回って女の子との会話を楽しむ自由度の高いＳＬＧパートで、後半は告白した女の子とのオリジナルストーリーが楽しめるＡＶＧパートが展開するのだ。



◀いや〜な入院生活も白衣の天使と一緒なら楽しくなる!?



▲主人公の友人や入院患者などのサブキャラも数多く登場するぞ。

エレメンタル症候群とは? 発病すると、運動などで消耗した体力を回復するのに健康な人の何倍もの時間を必要とする奇病。通常、何の自覚症状もないが、完治するまでに定期的な血液検査や投薬が必要なため、治療のためには必ず入院しなければならない。

ヤーは患者、女の子はナース♥

そんな恋愛AVGが登場！

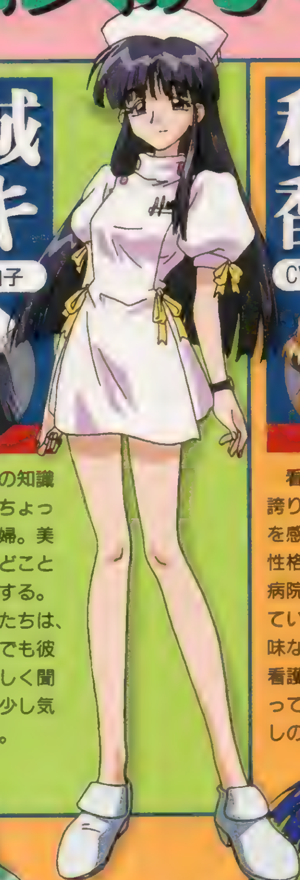


青山めだか

CV：西原久美子



見た目にも、精神的にも、子どものように幼いところがある看護婦見習いの少女。現在は聖愛隅病院の仕事を手伝いながら、正看護婦になるために勉強している。主人公を気に入っているのか、何かとまとわりついてくる。



金城サキ

CV：永島由子

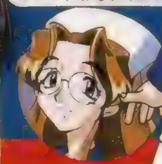


オカルト関連の知識に異常に詳しいちょっと変わった看護婦。美人ではあるが、どことなく暗い感じがする。そのために患者たちは、何でもないことでも彼女が話すと恐ろしく聞こえるらしく、少し気味悪がっている。



秋守香緒里

CV：山崎和佳奈



看護婦という仕事に誇りを持ち、生き甲斐を感じている心優しい性格の女の子。聖愛隅病院では副婦長を務めていて、ヒステリー気味な婦長をなだめたり、看護婦たちの相談に乗ってあげたりと、大忙しの毎日を送っている。



本間美希

CV：萩森侚子



理論派かつクールな性格の優秀な女医。高飛車な口調なので、近寄りがたいイメージを持たれているが、本当は誰よりも患者のことを思っている優しい一面を持っている。また、聖愛隅病院・院長の苅野を敬愛している。



成瀬たかみ

CV：井上富美子



聖愛隅病院に入院中の女子高生で、今は病気を治すために休学している。普段から無口で何を考えているのかわからない部分が多い。患者では唯一人歳が近いこともあって、主人公は気軽に話しかけている。



中川泉美

CV：藤巻恵理子



院内に設置されている売店の看板娘(?)。物事にこだわらない実にさっぱりした性格なのだが、お金に関してはシビアな考えを持っている。そのわりに、ギャンブルが大好きで収入のほとんどをギャンブルにつぎ込んでいるらしい。



PlayStation
3つの世界がひとつに交わる超大型恋愛RPG
"近未来のサイバースペース世界"ナノ・セック"
ソナタ
Sonata™
プレイステーション版　今冬発売予定
© T&E SOFT, Inc.
あなたのお気に入りの女の子にご投票ください。
抽選ですてきなプレゼントをさしあげます。
特賞
Windows98パソコン・東芝「ダイナブック SS3000」3名様
(ソナタオリジナル壁紙入り)
A賞：ソナタ「あおい」限定フィギュア3点セット　10名様
B賞：ソナタ特製テレカ8枚セット　50名様
C賞：ソナタ特製キャラコレカードセット　50名様
DynaBook SS 3000
●応募方法：官製はがきに以下の項目をご記入のうえ、下記宛先までご応募ください。
①住所　②氏名　③年齢　④電話番号　⑤所有ゲーム機　⑥所有ゲームソフト数
⑦お気に入りの女の子の名前　⑧気に入った女の子へのメッセージ
●応 募 先：〒113-8689 本郷郵便局私書箱64号「ミス徳川学園コンテスト」事務局
●しめきり：12月14日(月)当日消印有効
当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
※このコンテストに関するお問い合わせ：052-773-7757
NTT
03-5280-5722
日本テレコム ※アクセスポイント(03)
メンバーズコール 0088-27-5722
http://www.sonata.ne.jp
ソナタのゲーム情報も満載！
アクセス、待ってます。
"ソナタ"がカードで先行発売。
キャラクターコレクションカード
"SONATA PREVIEW"
全コレクション99種類
好評発売中
標準価格400円(税別)
1パック10枚入り
T&E SOFT 提供ラジオ番組
「かきくけ喜久子の
さしすせSonata」
10月9日(金)よりオンエア
文化放送　毎週金曜日　24:00～24:30
東海ラジオ　毎週金曜日　24:30～25:00
朝日放送　毎週金曜日　25:10～25:40
パーソナリティ／井上喜久子・山本麻里安
当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為および賃貸（レンタル）、中古販売についてこれを一切許可しておりません。
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
株式会社ティーアンドイーソフト
〒465-0042 名古屋市名東区照が丘10番地　ホームページ http//www.tes.co.jp/

Vol.02 ポケステ情報ならおまかせのブッちぎり連載!!

電撃 PocketStation ポケットステーション

1998 12/11

ポケットステーションに2つの新事実発覚!!

話題のポケットステーションに関して、今回新しく2つの機能が明らかになったぞ。どちらもユーザーへの細かい配慮が光る便利機能なのだ。

CHECK 1 赤く光るのだ!



▲ポケステは、PSとデータのアクセスをしている間、頭のLEDが赤く光って知らせてくれる。これで間違ってアクセス中に抜いてしまうこともなくなるはずだ。

CHECK 2 文字が逆さに!



▲ポケステをPSに接続すると、液晶画面の表示が自動的に逆向きになる。もちろん外せばもとどおり。データ管理もこれでカンタンだぞ!

CHECK THIS!



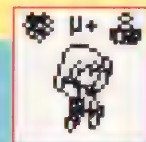
発売までついに1ヵ月を切り、徐々に全貌を現し始めたウワサの新ハード、ポケットステーション。その実態に迫るべく「電撃PocketStation」は今日も行く! 連載2回目となる今回は、期待の対応ソフトの最新情報をメインに、さまざまな角度からポケステの秘密に迫っていくぞ!

ポケステ対応ソフトをタイプ別にチェック!

続々と発表されているポケステ対応ソフト。しかし、ひと口に「ポケステ対応」といってもその対応度はピンからキリまであって実態がつかみにくいのが現実だ。そこで今回は、現在発表されている対応ソフトを、その対応度に合わせて大きく3つのタイプに分類してみたぞ。もっともこの分類は便宜的なもの。実際はソフトごとにいろいろ異なるので注意してほしい。

タイプA プレイステーションがメイン!

ポケステなしでも独立したゲームとして十分遊べるタイプ。ポケステはゲーム進行の補助やミニゲームなどに使われるケースが多い。もちろんポケステがあれば、さらに楽しさアップ!



▲「ZERO3」はキャラの育成。

- ポポローグ
- テーマアクアリウム
- クラッシュ・バンディクー3
- R4 RIDGE RACER TYPE4
- ストリートファイターZERO3
- etc…

タイプB ポケットステーションがメイン!

ポケステでのプレイが中心になるタイプ。PS本体は最初のダウンロードに使う程度で、ポケステなしでは遊ぶことができない。ポケステの各機能を使いこなすユニークなものが多いぞ。

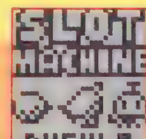


▲「ポケットダンジョン」が好例だ。

- ポケットダンジョン
- CAPA(仮)
- どこでもいっしょ(仮)
- バトルボンビー
- etc…

タイプC プレステとポケステが完全連動!

両方のハードが2本の足のごとく連動して初めて楽しめるタイプで、どちらが欠けても十分に遊ぶことはできない。PSとポケステを行ったり来たりしながらプレイしていくのだ。



▲PSにポケステにと大忙し!?

- ポケットムームー
- etc…

Meet the PocketStation!!

ゲームの世界がどんどん広がる!!

今回の紹介タイトル

- ●ポケステ対応初公開! **ポポローグ**
- ●開発スタッフを直撃! **ポケットムームー**
- ●調教システム徹底紹介! **テーマアクアリウム**

…and more!

この冬の話題作がポケステ対応決定!!

PoPoRoGue ポポローグ

緊急速報



主人公 ピエトロ

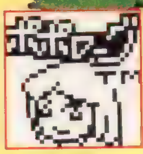
ピエトロ王子の冒険をファンタジックに描く、話題のRPG『ポポローグ』。発売されたばかりのこのビッグタイトルが、実はポケステに対応していることが明らかになった。ポケステの液晶画面で活躍するのは、アイテム集めの強力な助っ人で、その名もズバリ「はぐれロボ」! 以下にその詳しい内容を紹介していくぞ。

■SCEI■発売中■¥5,800
■RPG■必要ブロック数6



▲▶冒険中に出会うはぐれロボ。ポケステ型のボディを持った、ミョーにかわいいヤツなのだ。

ポポローグinポケットステーション はぐれロボ大活躍の巻!



▲これがポケステ版『ポポローグ』のタイトル画面。

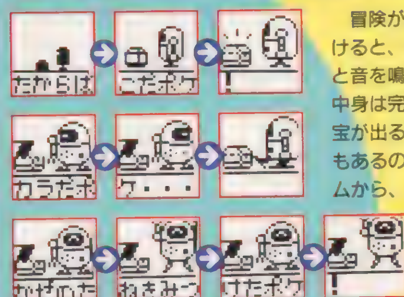
ゲームの中盤、ガバスの町で登場するはぐれロボ。通常はそのまま見逃してしまいがちな謎のキャラクターだが、ポケステを接続した状態で会話をするとなんとイベントが発生! プレイヤーに代わってアイテムを探してくれるという取り引きが結ばれるのだ。

1 アイテムを探すボケ!



イベント終了後、ポケステにデータがダウンロードされ、はぐれロボはポケステの中で独自にアイテム探しの冒険を始める。犬に追われながら山野を走り回る姿がラブリーなのだ♥

2 宝箱を見つけるボケ!



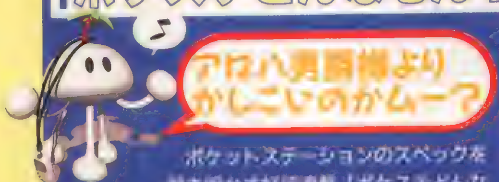
冒険が成功して宝箱を見つけると、はぐれロボはピピッと音を鳴らして知らせてくれる。ただし中身は完全にランダムなので、すごいお宝が出る可能性もあれば、空っぽの場合もあるのだ。能力アップ系の補助アイテムから、けっこう役立つ武器、防具まで、いろいろなアイテムを見つけてきてくれるぞ。ロボの活躍に期待しよう!

3 ピエトロさんに渡すボケ!



はぐれロボがアイテムを見つけたら、ポケステをPS本体に接続してデータを読み込もう。これでそのアイテムを買って、本編で使用できるようになるのだ。ありがとう、ロボ!

ポケステどんなもん? → 第2回「CPUのパワーを検証」



ポケットステーションのスペックを解き明かす好評連載「ポケステどんなもん?」。今回はポケステの心臓部ともいえるCPUの秘密に迫ってみるぞ。

●32ビットって?

仕様書によると、ポケステは「ARM7T(32ビットRISCプロセッサ)」というCPUを搭載しているらしい。でも、これだけ聞いても専門的すぎてよくわからないよね。というわけで、本誌のレビューやコラムでもおなじみのプログラマー、岩崎さんに話を聞いてみたぞ。ポケステのCPUはいったいどんなもんなの?

岩崎「ポケステに積まれているCPUは、とにかく電気を食わないタイプのもの。小さい電池で長時間動かすことを想定して設計されてるわけだ。ただそのぶん普通のゲームマシンに比べると、やっぱり処理のスピードが遅かったりする部分はあるよ。でもカローラにポルシェのエンジンを積んでも仕方ないように、ポケステくらいのマシンにはこのCPUがちょうどいいんじゃないかな。」

PSのCPUも32ビットですよね?

岩崎「まぁ、数字だけ見るとそうだけどCPUにはそれぞれ特性があるから、単純にポケステとPSが同じってわけではない。ビット数を比べるのは、車でいえばスポーツカーとトラックを比べて、どっちが上かっていうようなもので、ほとんど意味はないんだ。だから専門家でもない限り、細かいスペックを気にする必要はないと思うよ。あえて言えば、ポケステのCPUはワンダースワンやネオジオポケットみたいな最新鋭の携帯ゲーム機とタメをはる性能だってことは確か。あの小さいナリで立派なもんだと思うよ。」

うん、ポケステってやっぱりスゴイ!

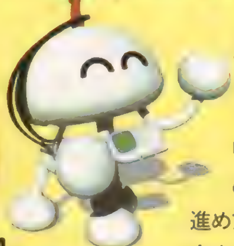


岩崎啓眞氏

ただのミニゲーム集だと思ったら大間違い!

ゲームの流れと気になるポイントを紹介!

Pocket Muumuu™ ポケットムームー



■SCEI■99年2月予定■¥4,800
■ETC■必要ブロック数1〜15

ＰＳとポケステを行ったり来たり。交互にプレイすることでどんどん世界が広がっていく新感覚のソフトが、この「ポケットムームー」だ。今回の記事では、実際のゲームの進め方について順を追って紹介。今までのＰＳソフトでは体験できなかった、その新しさに迫っていくぞ。ポケットゲームの充実ぶりばかりが注目されがちな本作だが、それは『ポケムー』の面白さのほんの一部にすぎないのだ。



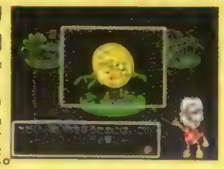
▶ゲーム中では至るところにムームー星人が登場。ムームーと声を出してしゃべるのだ。

How To Play『ポケットムームー』

STEP 1 アロハ男爵からポケットゲームを１つもらおう!



ゲームをスタートすると、最初にアロハ男爵が登場。ゲームに関する簡単な説明の後、ポケットゲームを１つプレゼントしてくれるぞ。とりあえずこのゲームが『ポケムー』の世界での第１歩なのだ。



◀ムームーコインについて説明する男爵。

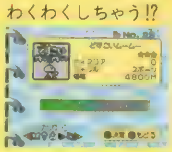
STEP 2 ゲームをポケステにダウンロードしよう!



▶楽しくゲームをダウンロード。

ＰＳとポケステをつなぐ中継地点が居酒屋オアフ島だ。まずはもらったばかりのポケットゲームを、居酒屋オアフ島でダウンロードしてもらおう。

▼ダウンロード画面にわくわくしちゃう!?



STEP 3 ポケステでゲームをプレイ!

ダウンロードしたゲームは、さっそくポケステでプレイできるぞ。１つ１つのポケットゲームは単純ながらもしっかりとした内容で、その奥深さには驚かされること間違いなし。どんどんプレイして、高得点を叩き出すのだ。出した得点はスコアとして加算されていくぞ。



◀思わず熱中してプレイしてしまうのだ。

STEP 4 ゲームのスコアをコインに換金しよう!



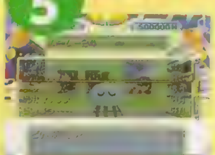
▼アドバイスがうれしい。



▶銀行を経営するのはあのカピタンだぞ。

再びＰＳにポケステを接続し、ため込んだスコアを手にカピタン第一銀行へと急ごう。キミのスコアを、この世界の通貨であるムームーコインに換金してくれるぞ。

STEP 5 ショップで新しいゲームをゲット!



ムームーコインを入手すれば、買い物ができるようになるぞ。ショップで新しいポケットゲームを買ってダウンロード&プレイ！　以上を繰り返すことで「ポケットムームー」の世界はどんどん広がっていくのだ!!

TO BE CONTINUED…



▲ムームーコインはポケットゲームで稼ぐだけでなく、思わぬ場所に隠されていることもある。うれしいボーナスって感じなのだ。

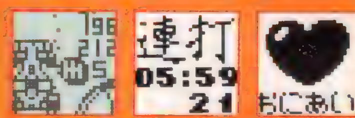
コインを集めてお楽しみ!

ショップでいろいろ買い物しよう!!

ムームーコインで購入できるポケットゲームの種類は多種多様。さらにゲーム以外にも、いろいろと楽しいアイテムが売られているのだ。そんな魅惑のラインナップを、種類別に詳しく紹介していくぞ！

1 ポケットゲーム&ポケットツール

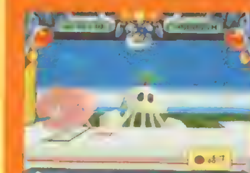
左で説明しているポケットゲームのほかに、この世界にはポケットツールと呼ばれるちょっと便利な実用ソフトも存在する。電卓とかストップウォッチがその代表的なものだ。



カーレース　オーソドックスなＲＣＧ。
10秒連打　ひたすら連打を競うもの。
ラブラブクロス　相性占いでデートに最適。

2 スピードくじ&宝くじ

一攫千金を狙う人はスピードくじ&宝くじにチャレンジ！　スピードくじは結果がすぐにわかるのが特徴。宝くじはポケステの時計機能を利用して、１日１回抽選のビッグチャンスだ。毎日のお楽しみに。



▲福引き所ではムームー星人が店番をしているぞ。



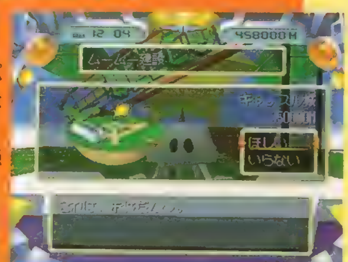
▶福引き所全景。的に矢が目印だ。

3 アトラクション

自分だけの遊園地を作れるムームーパーク。ここに設置するアトラクションはムームー建設で売っているぞ。アトラクションを設置すれば行動範囲も拡大。隠しアイテムが手に入ることもあるのだ。楽しい遊園地を目指そう！

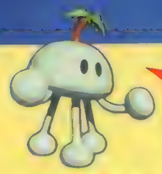


▶遊園地がにぎやかになっていくのが楽しいぞ。



▲なんとお城も売っているのだ。さすがに値は張るけれど、ぜひ手に入れてパークの目玉にしたいところ。

ポケットステーション本体と同時発売が予定されていたＳＣＥＩの「ポケットダンジョン」だが、発売が延期されることが決定した。現在の発売日は99年春の予定。ポケステ本体の発売と同時に遊べないのは残念だけど、よりよいソフトを目指して現在鋭意開発中！　期待して待とう



教えてほしいムー！

『ポケットムームー』制作スタッフに直撃Q&A!!

電撃PocketStationでは、『ポケムー』の制作スタッフに直撃取材を決行！『ジャンピングフラッシュ！』シリーズや『ポポローグ』などの制作で知られる(株)シュガー アンド ロケッツのスタッフに、素朴な疑問をぶつけてみたぞ。

答えてくれたスタッフのみなさん



ディレクター 鈴木俊二氏
「ポケットムームー」全体のディレクションを担当。若きナイスガイ。



プランナー 大平俊充氏
アイデアからグラフィックまでなんでもこなす陽気かつ多才なプランナー。



プログラマー 山本 浩氏
日夜キーボードを叩き続ける理論派プログラマー。現在は最後の追い込み中。

Q1:ゲームを売っているお店はいろいろあるの？ A1:コンビニとゲームショップがあります。

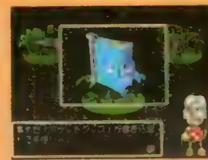
ポケットゲームは基本的にゲームショップで購入します。でも、このゲームショップは夜になると閉まっちゃうんですよ。だから夜中にゲームを買いたいときはコンビニで買うことになります。現実と同じですね。ちなみにゲームショップで買うと、コンビニよりちょっぴり安いんですよ。（鈴木）



▶ゲームショップは新製品も続々入荷。

Q2:ポケットゲームはいくつあるの？ A2:最終的には100種類以上！

最終的にはポケットゲームとポケットツールを合わせて、100種類以上を収録する予定ですが、どのゲームもはっきり言ってクオリティは高いです。それに、とにかく数がたくさん入ってますから、そのうちのいくつかは、必ずハマってプレイしてもらえると思いますよ(笑)。（大平）



◀手に入れたゲームは手帳に記録できる。

Q3:ゲームはいくつダウンロードできるの？ A3:ゲームの種類によります。

1つのゲームをダウンロードするのに、2～6ブロックくらい必要なんで、それをポケステの15ブロックの中でやりくりしてもらうことになりますね。好きなゲームを3つ入れて、あと電卓みたいなツールを1つ入れておくとか。使い方にその人の個性が出るのが面白いんじゃないでしょうか。（山本）



◀居酒屋オアフ島で悩むのも楽しい。

Q4:エンディングってどうなってるの？ A4:フフフ……。

一応、すべてのポケットゲームを集めた時点でエンディングです。でも、もちろんその後もゲームを遊び倒したりできますし。実はゲームをやり込むとアロハ男爵が“称号”をくれるんですよ。それを集めていくと、またいろいろあったりして…(笑)。ホントずっと遊べるゲームなんですよ。（鈴木）

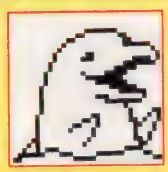


▶自分で世界の謎を解き明かしていこう。



水族館経営SLG『テーマアクアリウム』はポケステでイルカを調教できるのだ!!

水族館を経営する『テーマアクアリウム』ではポケステを使って、ショーに出演するイルカを育てることができる。PS上での育成と異なり常に持ち歩くことができるため、いつでもどこでも能力値のアップが可能。イルカに対する愛着もアップすること間違いなしなのだ。





■エレクトロニック・アーツ・スクウェア■12月17日■¥5,800■SLG■必要ブロック数5

1 イルカのデータをポケステにダウンロード



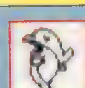
▲ポケステを接続して、育てたいイルカを選ぶのだ。

ポケステでイルカを調教するために、まず行うのは水族館のイルカのデータをポケステにダウンロードすること。ポケステをPSに接続して、好きなイルカを選択しよう。

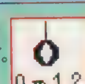
2 ミニゲームでイルカを調教しよう

3種類のミニゲームを楽しみながら、イルカを調教していこう。それぞれのステータスが上昇するぞ。

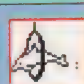
ダンス 最初に表示されるお手本の通りに✚キーを入力してイルカをダンスさせよう。（頭の良さがアップ）



ジャンプ スロットゲームでジャンプの高さを決定する。目標を超えればクリアーだ。（ジャンプ力がアップ）

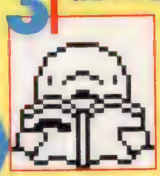


フープ ✚キーでイルカを操って、次々と出現するフープをくぐらせていこう。制限時間に注意！（器用さがアップ）



3 能力値アップ!!

ミニゲームをこなすと対応する能力値がアップ！ データをPSに戻せば、より成長したイルカに会えるのだ！



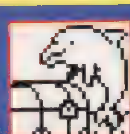
▲かしこいイルカを育てて、お客さんを集めよう。



▶華麗な演技をバッチリ決めれば、水族館の評判もアップ！

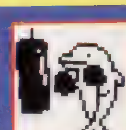
宝探しもイルカにおまかせ!

イルカに海を探索させて、宝物をゲットできるモードもあるぞ。手に入れた宝は、水族館の収入として使えるのだ。



通信対戦でイルカレース!

鍛えたイルカを使っての通信対戦も可能だぞ。友だち同士でポケステを持ち寄って、自慢のイルカで競い合おう！



◀連勝すれば能力値もアップ!!

[illegible]ニュース 12月3日に[illegible]から発売されるRPG『[illegible]』は、ポケステをメモリーカードとして使用することで手に入るモンスターが変わるという仕掛けを採用している。ポケステの液晶画面を一切使わない、ちょっと変わった対応ソフトだ。52ページに詳しい情報が掲載されているぞ。


PlayStation
刻々と変化する戦況と指令。
この緊迫感に耐えられるか。
スキャンされている!
そこから離れろ!
コースを外れているぞ。
偵察が君のミッションだ。
至急、このエリアから撤
B-BLOK
至急、巡航ミサイルを
発見し、爆破せよ!
一般市民の建物を
破壊しているぞ。
スレイター!
司令部よりアルファウイングへ:
攻撃目標をスキャンせよ。
司令部よりア ファウイングへ:
敵の基地を探せ。
特別ミッション発令!達成者の中から抽選でDIESEL社特製G-POLICEグッズをプレゼント
各ミッションをクリアするごとに、パスワードが表示される。
Mission5をクリアした後に、君が手に入れたパスワードを報告せよ。
健闘を祈る。尚、パスワードは戦績によって変わることがある。
葉書に住所・氏名・年齢・職業・電話番号・パスワード・希望賞品を一つ明記の上、
下記の住所まで送ってください。
送り先:〒107-0052 東京都港区赤坂7-1-1
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント販売企画部内「G-POLICE」係宛
締切:12月31日(木)消印まで有効。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。
※写真は実物と若干異なる場合があります。
ブルゾン3名様
スウェット(ブラック)3名様
スウェット(グリーン)3名様
Tシャツ50名様
DIESEL
アナログコントローラ 対応
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです


先へ進む前に、
あの編隊を撃破せよ。
あの戦闘機を
撃破せよ。
今だ!
今、容疑者が
Gポリス本部を後にした。
ヤツの後を尾行し、
行き先を報告せよ。Over.
おとり作戦かもしれない、警戒せよ。
敵に囲まれた!
聞こえるか?援護を頼む。
スレイター!Gポリスは終わりだ!
私の仲間になれ。それとも死を選ぶか?
G.POLICE
フライトミッションアドベンチャー
[ジーポリス]
好評発売中
●要人警護や犯人追跡など、敵を倒すだけではクリアできない多彩なミッション。●究極まで再現された戦闘シーン。
●5ミッションごとに配されたハイクオリティーCGムービー●35のミッションすべてをクリアすることで得られる真実とは!
"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。"DUAL SHOCK"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です ●商品についてのお問い合わせ先(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 03-3475-7444
標準価格(税抜)6,800円
CD-ROM2枚組
SCPS10065
SCPS10066
SONY
COMPUTER
©1997 PSYGNOSIS LIMITED. G-Police PSYGNOSIS.™ and the PSYGNOSIS logo are trademarks of PSYGNOSIS LIMITED and used with permission. All rights reserved.


PlayStation
外出
この霧を晴らすのは、ボクたち。
その日、街は霧に覆われ、生き物たちは迷い、物語は始まる。
さあ、霧に狂わされた極限の世界から光をもとめて旅立とう。
物語、世界観、戦闘システム、そのすべてが考えられない迫力で
君を襲う。プレイステーション初のフルタイム・ドラマチックRPG
「レガイア伝説」。君はもう、部屋から出られない。
アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK 対応
GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。

PlayStation

「俺とこの国を統一しない?」

「それって ひょっとして プロポーズ?」



広井王子プロデュースの壮大なジャパン・ファンタジー、いよいよ動き出す。
11/9発売のコミックドラゴンにてコミック連載開始。
ゲームは'99年2月発売予定、あと3ヶ月待て。

火魅子伝(ひみこでん)~恋解(れんげ)~

- プレイステーション版シミュレーションゲーム:'99年2月発売予定 CD-ROM3枚組 6,800円(税抜)
- コミック:コミックドラゴン12月号(11/9発売)より連載開始
- TVアニメ:'99年1/6(水)よりテレビ東京にて深夜放送開始
- CD:主題歌「Pure Snow」'99年1月27日パイオニアLDCより発売
  歌=佐々木ゆう子(アミューズ) 作詞=佐々木ゆう子・山本英美 作曲=木根尚登 編曲=西脇辰弥
  ゲームテーマソング '99年1月発売予定/TVアニメエンディングテーマ '99年1月発売予定/
  ゲームサウンドトラック '99年2月発売予定/TVアニメサウンドトラック'99年2月発売予定/
  ゲームイメージアルバム '99年3月発売予定
- ビデオ:'99年4月発売予定
- 小説:富士見ファンタジア文庫より第1巻、'99年2月発売予定



JAPAN FANTASY PROJECT
博報堂 アミューズ レッドカンパニー



年末年始ソフトコレクション -PART2-

幻想水滸伝II
チョコボの不思議なダンジョン2
機動戦士ガンダム 逆襲のシャア
玉繭物語
新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ
ストリートファイターZERO3
サウザンドアームズ
電車でGO!2
スーパーヒーロー作戦
進め!海賊
カプコンジェネレーション〜第5集 格闘家たち〜
年末年始ソフトカタログ

イラスト／C次郎



3人で遊んだあの頃
いつまでも続くと
思ってた…

最新続報

1カ月ぶりの続報となる『幻想水滸伝Ⅱ』。今回紹介するのは、増刊D11や『メタルギア ソリッド』同梱の体験版の続きとなる部分だ。それから各国の関係についても解説しているぞ。また本作のディレクター村山氏に、突撃インタビューを試みた。DPSならではの、ちょっと濃い内容でお贈りするぞ!!

12/17 発売	幻想水滸伝Ⅱ (コナミ)
RPG	MC(2ブロック)
¥5,800	

幻想水滸伝Ⅱ

GENSOSUIKODEN Ⅱ

序盤ストーリー先行紹介

物語は、国境付近のハイランド王国軍駐屯地から始まる。主人公とジョウイが属するユニコーン少年兵部隊のキャンプは、帰郷の前夜、ジョウストン都市同盟軍によるものと思われる奇襲を受ける。しかし、それは両国の間に結ばれた休戦協定を快く思わない、ハイランド王国皇子ルカ・ブライトの策略だった。その事実を知った2人は、崖へと追いつめられ、眼下の急流へと飛び込む。

都市同盟の傭兵隊長ビクトールと副隊長フリックに助けられ、主人公は九死に一生を得る。そして、名目上は捕虜扱いされながらも、どこかのんびりとした日々を砦で過ごす。そうして幾日かが過ぎたある夜、砦に忍び込んできたジョウイとともに逃亡を企てる。1度は見つかってしまうが、2度目の試みで脱出に成功する。2人はリューベの村で旅の一座と知り合い、一緒にキャロの街を目指すのだった……。

ここまでが、今までに紹介したストーリーのあらすじだ。増刊D11や『メタルギア ソリッド』同梱の体験版に収録されていたのもここまでだったよね。燕北の峠を越え、故郷であるキャロの街にたどり着いた2人のその後の展開はどうなるのかと、ヤキモキしていた人も多いだろう。そこで今回は、その続きとなる体験版以降のストーリーをちょっとだけ見せていくぞ。

帰郷

ついにキャロの街に帰ってきた2人は、お互いに我が家へと向かう。しかし、街では2人のスパイの話題で持ちきりだった。そんな中、主人公は帰りを待っていた義姉ナナミと久しぶりの再会を果たすのだ。



▲なぜか主人公とジョウイが裏切り者ということになっている!?



▶なかには主人公やナナミの身を案じてくれる人もいるが……。

▶久しぶりの再会に狂喜乱舞するナナミ。キャラが細かく動く演出は、発売後じっくり見てほしい。

ナナミとの再会



逮捕

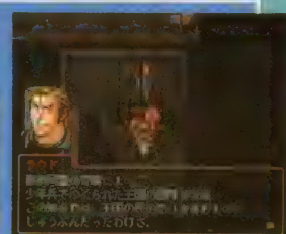
ナナミとの再会もつかの間、主人公は王国兵に捕らえられてしまう。ジョウイも同じく捕まり、一緒の牢に入れられることになるのだ。そして、3人は罪人として死刑を宣告される。このままどうすることもできないのか…!?



▲ゲンカク師匠に育てられた姉弟が、ともに同じ流派の技をもって抵抗を試みるのだ。

▼ジョウイはほとんど抵抗することなく捕らえられてしまう。

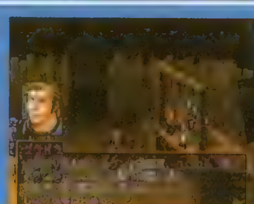




▲ユニコーン少年兵部隊を襲った悲劇の真実が、ラウト隊長の口から告げられる……!

処刑

街の大通りを処刑場へと向かう主人公とジョウイ。ナナミも後日処刑されるという。無念の思いで見つめる夕陽の中、間一髪で現れたのは、ビクトールとフリックだった!!



▼偶然通りかかった皇女ジル・ブライトと、ほんの少しだけ言葉を交わす瞬間もあるのだ。



▲ついに土壇場まで追いつめられてしまった2人。もはやこれまでか?

▶さっそうと現れたのは、忘れもしないビクトールとフリックだった!!

ビクトール&フリック参上!!



村山ディレクターに聞く『幻想Ⅱ』の楽しみ方

発売直前 特別インタビュー

2号連続 第1回



『幻想水滸伝Ⅱ』ディレクター

村山吉隆氏

PROFILE

「幻想」シリーズの企画・原案を手がけるクリエイター。彼とスタッフらの手によって名作となった前作が生み出された。今作も名作であることは、DPS編集部が保証します!!

12月17日の発売に先がけて、ディレクターの村山氏に『Ⅱ』の魅力や企画の誕生秘話などをたっぷり語ってもらったぞ。「前作のアレは?」という疑問にも鋭く迫った、ネタバレ寸前インタビューを2号にわたってお贈りする!

いろんな勢力が動く話にしたかったんです

──『幻想水滸伝Ⅱ』は完成しましたか?

村山吉隆氏(以下村山、敬称略)：はい。今、テストプレイの段階です。この雑誌が出る頃には、発売を待つのみになってホッとしているかなと思いますね……突然、夜中に電話がかかってこない限り。いつも受話器を取ろうかどうか迷うんですよねぇ(笑)。

──前作『幻想水滸伝』からはちょうど3年ですよね。制作期間はどれくらいかかったんですか?

村山：前作終了後2ヵ月くらい休んだんですけど、直後に「『Ⅱ』の方を考えてくれ」って言われてボ～ッと〝どのへんの話にしようかな〟と考えてたんですよ。でもその後の英語版の仕事をやってから『Ⅱ』の企画に入ったので、制作期間は2年半くらいになると思いますね。初めの半年くらいは試行錯誤してたので、本格的に動いてからは2年くらいです。

──今作の舞台になるジョウストン都市同盟って、前作にも名前が出ていたじゃないですか。ジョウストン都市同盟を舞台にした理由は何ですか?

村山：今回シナリオを作る際に、〝いろんな勢力がそれぞれの思惑で動いていく〟みたいなお話をやってみようかなという気持ちがあったんです。それと〝主人公の行き場がだんだんなくなっていく〟というような緊迫感も出したかったので、都市同盟をメインの舞台に選びました。

──ハルモニア神聖国になるんじゃないかと勝手に予想していたんですけどハズレちゃいました(笑)。

村山：ハルモニアにすると1つの大きな国の中での物語になっちゃうから、前作と同じような構想は避けたんです。いろんな考えや価値観を持っている人が集まって強大な敵に立ち向かうという形にしたかったので、味方として都市同盟、対抗する敵としてハイランド王国という対立の構造を作りました。

──前作の舞台となった赤月帝国(現トラン共和国)は、3年経った現在どうなっているんですか?

村山：レパントが大統領になって国を治めていますよ。バレリアとカミーユ、ソニアとかの主要人物がトラン共和国軍をまとめているので、今はいちおう平和な状態にあります。

──『Ⅱ』の主人公たちがトラン共和国に行くということはないんですか?

村山：えーと、トラン共和国の中の一部にはちょっと足を踏み入れることができるかな、と。地理的にすごく近いですからね。

──今作も108人の宿星キャラが登場しますけど、前作と今作の宿星って違うものなんですか?

村山：宿星の名前は前作と変わりませんよ。

──じゃあ主人公は天魁星になるわけですか?

村山：そうですね。前作から再登場する人については同じ宿星を継承する形にはなっています。

──そうなんですか! それじゃビクトールが天孤星で、フリックが天暗星ということですね。するとその他の宿星のキャラが変わるんですか?

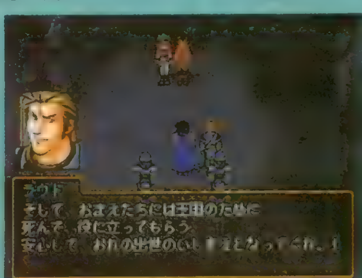
村山：ええ、新キャラが入れ替えになっていますね。

──前作から継続して登場するキャラって、全部で何人くらいになるんですか?

村山：仲間になる中では20人弱ですね。あとイベントの絡みでちょっと出てくる人たちもいます。

──あの～、ぼっちゃん(前作の主人公)とグレミオは『Ⅱ』には登場しないんですか?

村山：それはノーコメントです(笑)。



▶ユニコーン少年兵部隊襲撃の真相を知ってしまった2人は、故郷のハイランド王国から追われるハメになってしまう。

CLOSE UP POINT 1
前作とのリンクも!

前作の主人公たちが活躍した解放戦争によって、前作の舞台だった赤月帝国はトラン共和国に生まれ変わった。『Ⅱ』の中心となるジョウストン都市同盟は同じ世界の北方に位置し、赤月帝国とは敵対関係にあった国なのだ。トラン共和国からは北の隣国だけに、キャラや地名など数々のリンクが登場するはず。前作をプレイした人なら思わずニヤリとしてしまうことの連続だろう。



◀前作の軍師マッシュが、赤月帝国と都市同盟との争いを利用したこともあった。

CLOSE UP POINT 2
再登場キャラは同宿星

前作と同じように、運命の星〝宿星〟に導かれた最大108人のキャラを仲間にすることができる『Ⅱ』。前作の仲間キャラも20名ほどが再び仲間になり、さらにその宿星が引き継がれるというのも嬉しい配慮だ。今のところビクトールとフリック以外の再登場キャラは、地稽星のメグ、地伏星のアップルが確認されている。ほかには誰が仲間になるのか、非常に気になってしまうよね。



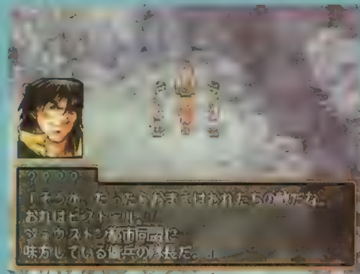
▶前作と今作の約束の石版を、見比べてみるのも面白いかもしれないね。

前作のファンには喜んでいただけると思います

── ビクトールとフリックって、どうして都市同盟にいるんですか？ そういう経緯が語られるイベントって『II』で出てきます？

村山：出てこないです(笑)。設定では、前作で最後の戦いが終わったあと、2人は何日か経ってから戻ったんですよ。その頃、解放軍はすでに1回本拠地の方に引き上げていたので、置いてけぼりにされたということになっています(笑)。ビクトール自身は、もともと都市同盟のノースウィンドゥ出身じゃないですか。それで戦いが終わったから、1度故郷に帰ろうとそのまま旅立ったんですよ。フリックには、「解放軍のみんなには知らせを送っといたから心配すんな」って言ってたみたいなんですけど、どうもその知らせは届いてなかったらしいという(笑)。

── フリックも一緒について行っちゃったという感じなんですね。この2人もけっこう腐れ縁ですよね。



▶前作の解放戦争から3年後、ビクトールとフリックは都市同盟に属する傭兵隊の砦を取り仕切っていたのだ。

村山：そうですね(笑)。いつの間にか仲良しになっていたって感じですけどね。フリックの方も、戦士の村の〝成人の儀式〟の旅が終わってないので……。

── えっ、まだ終わってないんですか？

村山：あの人はその旅に出てから、1度も戦士の村に帰っていないので終わっていません。でも、もうすぐ30歳だから危険なんですけど(笑)。

── 考えてみると、前作が25歳だったから今28歳なんですよね。前作と『II』のキャライラストを見比べると、大人になったなって改めて感じますよね。

村山：ねぇ。アップルとかもね。

── ホントに。あ、でも一番感動的だったのはメグでしたよ。お子様だったのに成長したね〜って(笑)。

村山：だいぶ背が伸びましたからね。3年経ったということで、前作のキャラはみんな歳を取ってます。歳を取ってない人も何人かはいるけど(笑)。

── 108人のキャラ設定を考えるのは、かなり大変じゃないですか？

村山：設定自体を考えるのは、そんなに大変じゃないんですよ。メインストーリーに絡んでくるキャラは当然私の中から出てきますけど、それ以外のキャラはチームでバーッと集まってアイデアを出してもらったんです。そこから良いのを私がもらって、昇華して作っていったんですよ。アイデア出しの段階で4倍くらい出ているので、残念ながらボツになってしまったものも多いんですけどね(笑)。

── じゃあ、400人くらい出てたんですね。

村山：そうですね。書類にしたらすごい厚さになりますよ。これがまた、読み返すとお腹かかえて笑うほど面白いんです(笑)。「さすがにコレは使えないだろう」という設定もかなりありましたね。例えば、シルクハットかぶってる男がマントをパーッと開けたら中は宇宙になっているとか、花柄の服を着て乳母車に乗ってるヴァンサン・ド・ブールのお婆さんとか(笑)。……いろんなアイデアが出ましたねぇ。

── いいなぁ、それ見てみたいですよ(笑)。ところで、前作のセーブデータを取っておくとイイことがあるって、ずいぶん前からおっしゃってたじゃないですか。そのセーブデータは『II』でどのような形で使われるんでしょうか？

村山：それはですね、前作から継続して登場するキャラが、基本レベルよりちょっと強くなった状態で仲間になる、といった感じです。

── でも、そのままのレベルじゃないんですよね？

村山：そのままではないです。でも、高レベルに育てておくといいかもしれません。あとは、ちょっとしたイベントが見られるかもってところですね。

── それは前作で活躍したキャラに会えるとか？

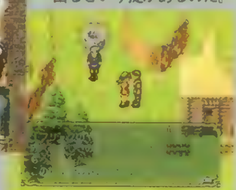
村山：それはプレイしてからのお楽しみです。でも、前作をプレイされた方には喜んでいただけるイベントは用意されていますよ。

CLOSE UP POINT 3
ビクトールとフリック

ビクトールとフリックの存在は、前作で非常に重要な位置を占めていた。ビクトールは今作にも登場する都市同盟のノースウィンドゥの村出身で、家族を殺したネクロードを追って旅していた。そしてフリックは、解放軍初代リーダーのオデッサを愛し、自分の剣に彼女の名前を付けていた。そんな前作の設定が、今作にも生かされているに違いない。



▲ビクトールの故郷に行くことができるかも。



▼戦士の村では修行の旅に出るという掟があるのだ。

CLOSE UP POINT 4
前作のセーブデータ

みんなは前作のセーブデータはちゃんととってあるだろうか？ 最後のグレッグミンスター突入後のデータがあれば、『II』を始めるときに読み込むことができるぞ。これによっていろんなメリットがあるが、前作をやり込んでいるほどそのボーナスが大きいのだ。まだ未プレイの人や前作のデータが残ってない人は、『II』の発売までにまだ間があるのでプレイしては？



▲クリア直前のデータがあればOKだ！



▼グレミオが生き返ったデータなら、もしかして……？

動物キャラばかりだとスゴイ会話になります

── 話は変わりますが、体験版のROMを触ったときに読み込みが速かったのには驚きました。

村山：まぁ、前作は一部待つところがありましたからね。今作は内部的にデータを2つ用意しておいて、すごく細かい先読みをしているんですよ。だからマップの切り替え時間も速くなっています。

── 戦闘に関しては前作も速かったじゃないですか。でも今作はもっと速くなっている気が……(笑)。

村山：前作は魔法とか協力攻撃とか全部メモリに乗っていたんですけど、今作ではコマンド入力した瞬間に結果を出しているんです。全部先読みをしている関係で、ハデな魔法も素早く出るようになっています。やっぱり間があいて冷めるのが一番イヤなので、そのへんはだいぶ最初のうちから苦労してやってましたね(笑)。演出とかでも、いかにロード時間を短縮するかってことを一番気にしてます。

── あと、2Dの表現にも結構こだわってますよね。

村山：そうですね。PSのポリゴンってパッと見は綺麗に見えるけど、近づいていったら壁が尖っていたり薄っぺらかったりっていうのがまだあるじゃないですか。それで急に機械の中に入っている感覚を受けて冷めるとか。その点2Dなら、そういうことを気にせずにその世界の中に入れるかな、と思うんですよ。遊んでいる間は、現実の世界を気にしないでいられるようなものにしたいんですよね。

── 2Dって馴染みがあって安心できますよね。それで、その2Dキャラが『II』ではまたすごく細かく動くじゃないですか。

村山：あれは、オブジェを描いてくれる人がものすごい量をガンガンこなしてくれて(笑)。

── 1つの動作だけでも数パターンありますよね。

村山：そうですね。主人公のパターンを全部揃えたら踊れると思いますよ(笑)。歩いて走って登って…通常動作でもかなりありますし、場面ごとにもゴッソリ入っているので、もう数えきれないですね。

── 最初の方でもいきなり驚きましたよ。主人公とジョウイが岩にキンッと印を付けたりとか、滝に飛び込む前に顔を見合わせるとか……。

村山：そうそう。2人で〝うん〟ってうなずいてから滝に飛び込むところですね。

── 岩に印を付けるシーンも、選択によって結果がちょっと変わったりしますよね。

村山：ええ。RPGって作り上、仕方がないですけど、基本的に一本道じゃないですか。だから、プレイヤーの意志を無視してしまう部分を〝どれだけ感じさせないか〟がカギですよね。印1つでも「じゃあ俺も付けるぜ」と思う人と「俺は付けない」と思う人



◀このシーンでは、ジョウイ一人だけで印を付けるのと、主人公とジョウイの2人で印を付けるパターンがあるぞ。

がいると思うんです。最終的には同じ道になるけど、その意志をできる限り尊重してあげたいんです。
――選択肢の選び方もそうですけど、行動の仕方でもいろいろできますよね。結局は一本道になるんだけど、そこまでに至る道のりは自由にできますし。
村山：そのへんはプログラマーもかなり大変なんです（笑）。私は〝１つの世界の中で遊んでください〞という形式がRPGだと思うんですよ。その中で本当に自由にできればいいんですけど、結果的にはできない。ただ、少しでもユーザーさんに〝自由に遊んでいる気分〞を味わってもらえるんだったら、まぁちょっとは苦労しましょうと（笑）。
――そういう選択を全部試したくて、体験版を何回もやり直しましたよ。
村山：あ、じゃあ製品版はすごい大変ですよ。前作では、イベントのとき強制メンバー以外の人はほとんど喋らなかったじゃないですか。『Ⅱ』ではフリーのメンバーにも喋らせてあげたいという思いがあったので、一部の要所でフリーキャラにもその場面に応じたセリフを言うところを作ったんですよ。
――ええっ、そうなんですか？
村山：せっかく好きで連れているんだから、できるだけお話に絡ませてあげたかったんですよ。でもパーティメンバーは80人近くいるので、膨大な数のセリフを書かないといけなかったんですけどね（笑）。
――じゃ、喋らないキャラだったらどうなるんですか？　今作にはコボルトとかエルフではなく、言葉を喋らない純粋な動物キャラがいるじゃないですか。
村山：強制メンバー以外を全部動物キャラにしたら、お話がスゴイことになります。「よし、行くぞ！」って言ったら「アォォーン！」とか「キューーン！」とかって。〝おいおい、話が通じているのか？〞って状態になって面白いですよ（笑）。
――言葉を喋らないのに、どうして宿星キャラなんでしょうね？
村山：あ、そうそう、この間チームで「宿星ってどうやって決まっているんだろう」って話をしていたんですよ。このゲームのモチーフになっている中国古典「水滸伝」も、犬泥棒とか〝何でこんな人が宿星なんだ？〞って人もいますよね。それで「たぶん宿星は近くにいる人が抽選でなっているんじゃないか」って説になったんです（笑）。だから強い人ばかりじゃなくて、いろんな人がいて楽しいんじゃないかな。





◀コミカルなキャラとして人気だったコボルトは、前作よりもいろんな意味でパワーアップしているぞ。

今作のチンチロリンは"リベンジ"です（笑）

――さて新システムについてお聞きしますが、交易システムは実際にはどういう感じになるんですか？
村山：交易品というアイテムがあって、前作に出てきた骨董品も今作では交易品になります。それで、街や村の交易所はそれぞれ基本価格に差があって、安いところで買って高いところで売るとその差額が儲かるという仕組みになっています。さらに〝在庫〞の概念があって、在庫が少ない場合は値段が高くなったり、商品がない場合は時間が経たないと買えなかったりするんです。在庫とのバランスをうまく利用して儲けるっていう感じですね。まぁ、戦闘でお金を稼ぐって人はやらなくてもいいんですけど、戦闘以外にお金儲けの手段を入れたかったんですよ。
――なんかハマっちゃいそうですね。
村山：アイテム欄を全部交易品にして、ずっと行商してるスタッフもいますよ（笑）。ときどき掘り出し物で差額が高い物が手に入ると大喜びですよ。シナリオが進むにつれて、おいしい交易ルートを開拓できるようになっているんです。それを見つけられれば、たくさん儲かりますよ。
――お金儲けの方法として交易システムが登場したということは、今作のチンチロリンは厳しいのかな、とちょっと思ったんですが……。
村山：チンチロリンは、担当プログラマーが「リベンジだ！」と言っていました（笑）。
――やっぱり前作の賭博師ガスパーは弱かったんですね（笑）。今作のシロウは強いんですか？
村山：シロウは強いというウワサがありますよ。
――骨董品といえば、前作をプレイした人は交易に使わないで、お風呂に飾るんじゃないですか？
村山：骨董品を売らない人は多いみたいですね（笑）。
――ある物を並べると、変なお風呂になるっていう遊びは『Ⅱ』でもありますか？
村山：はい、いろいろ追加されてますよ。〝特定のキャラ同士で入ると……〞というのもありますし。あと、今作はＬサイズキャラがいますよね（ニヤリ）。
――えっ！　まさか、お風呂……入るんですか？
村山：一緒に入りますよ。やっぱり２キャラ分使って（笑）。本拠地には私なりのこだわりが結構あってですね、生活の場には食べ物とお風呂はなきゃダメだって思うんですよ。特に風呂は重要です。前作のときも願望が表れていたんじゃないですかね（笑）。

次号は、本拠地や料理、協力攻撃などに迫る!!

CLOSE UP POINT 5
細かな演出が光る!

このゲームのキャラは、非常に多彩な動きを見せてくれる。２Ｄで描かれたキャラが本当にイキイキと動く細かい演出には、目を見張るものがあるぞ。派手なＣＧムービーなどを見慣れた人の目には、逆に新鮮に映るのではないだろうか。



▶１つのシーンをとってみても、こんなにキャラパターンが豊富なのだ。

CLOSE UP POINT 6
選択の自由度アップ

ゲームを進めていくと、さまざまな場面で選択肢が表示される。そこでどんな選択をしても大きな物語の流れは変化しないが、それによってキャラのセリフやリアクションが変わったりするのだ。事前にセーブして、いろいろ試してみると面白いぞ。



◀こんなふうに３択になった場合、３つのバリエーションが用意されているぞ。

CLOSE UP POINT 7
好きなパーティでGO!

イベント時には、各場面ごとにパーティキャラのセリフが用意されている。同じシーンでもキャラによってそれぞれ違うため、その楽しさは無限大だ。お気に入りの女のコや好きな男性、かわいい動物など、趣味に走っちゃえばさらに楽しさ倍増！



▶人間の言葉を喋らないキャラは、それぞれの言語で喋ったり吠えたりしてくれるのだ。

CLOSE UP POINT 8
こだわりのお風呂

本拠地に作られるお風呂は、前作よりさらにパワーアップ。宿屋と同じ効果があるほか、お風呂の種類も増えているのだ。もちろん前作同様、骨董品を飾ったり「ゆでダコ」状態になったりとお遊び要素もいっぱい。新しい仕掛けもあるらしいぞ。



◀のろい人形×６とらくがき×２を飾ると、とても恐ろしいお風呂になった前作。



舞台となる世界設定とその関係を徹底解説

『幻想水滸伝Ⅱ』のストーリーは、強大な力を誇るハイランド王国と、小さな国が集まってできたジョウストン都市同盟との対立を中心に展開されていく。前作『幻想水滸伝』が1つの国の中での争いを描いていたのに対し、『Ⅱ』ではいくつもの国が入り乱れた紛争が描かれているのだ。そこで今回は、それぞれの国の特徴とそれに対応した登場キャラを紹介していくぞ。そこに主人公たちを含めた関係を、簡単な相関図の形を盛り込んでいるので、これを読めば『Ⅱ』に登場する国の立場や力関係などがわかるだろう。

ハイランド王国 ⇔敵対⇔ ジョウストン都市

ハイランド王国

強大な軍事力を誇る大国。血塗られたブライト王家が政権を担っている。



ハイランド王国は、ハルモニア神聖国を後ろ盾にジョウストン都市同盟と軍事的な衝突を続けてきたが、現皇王アガレスは和平の道を模索し、ミューズ市長と休戦協定を結ぶ。しかし王国軍の反発に遭い、軍の指揮権を息子ルカに譲らざるを得ない状況に陥っている。王国のイメージカラーは白。その白を基調とした旗には、ブライト王家秘蔵の「獣の紋章」が描かれている。



▲軍を動かす実権を握ったルカは、アガレスの望む平和への思想に反して、殺戮の狂皇子と化していくのだ。

ブライト王家



皇子 ルカ
皇女 ジル
皇王 アガレス

休戦協定

スパイ容疑

主人公たち

ハイランド王国の片田舎キャロの村に生まれ育った、幼なじみ3人組。主人公と姉ナナミは血がつながっていないものの、道場を営むゲンカク老師によって兄弟同然に育てられた。ジョウイは、キャロの名家アトレイド家の長男である。



◀主人公とジョウイは、ハイランド王国の少年兵部隊に所属していた。そしてナナミのいる故郷へ帰る日を心待ちにしていた。



主人公
ジョウイ
ナナミ

救出

ジョウストン都市

サウスウィンドゥ市



サウスウィンドゥ市の前身であるデュナン君主国は、この地域で最も早く建国された国である。デュナン湖とその一帯を支配していた古き国は、その名が変わったとはいえ、いまだ都市同盟内では敬意を持って遇されている。旗のデザインは、デュナンの湖とそこに流れ込む川をイメージしている。かつては、この地域全体を手中にしていたことが伺える。



グランマイヤー
サウスウィンドゥ市長。都市同盟内では穏健派で尊重を重んじる。

ミューズ市



市長 アナベル

同盟発祥の地であるジョウストンの丘があり、地理的にも経済的にも都市同盟の中心。現在は政治的手腕の優れた市長アナベルが実権を握っている。しかし休戦協定においては、全市の承認を得ることができていないため、いつ協定が破られてもおかしくない状態にある。イメージカラーは緑で、旗にはジョウストンの丘がモチーフされている。



傭兵隊の砦

詳しいことはわかっていないが、傭兵隊の砦は前作に登場したビクトールとフリックが、それぞれ隊長と副隊長を務めている。



隊長 ビクトール
副隊長 フリック



ハウザー
ミューズ市軍の総司令官。アナベルの持つ指導力と、彼の持つ軍事的才能がミューズ市を支えている。彼は市民からの人望も厚いらしい。

年表で読み解く歴史的背景

今作はハイランド王国とジョウストン都市同盟の争いが舞台になっている。この戦乱はかなり民衆の心に根ざしている。右の年表を見れば、約200年にも渡って多くの民衆の血が流されてきたことがわかるだろう。前作で都市同盟が赤月帝国に軍事的圧力をかけていたことから、その軍事力は強大なものだろう。同様に、ハイランド王国も相当な軍事力を備えていることが容易に想像できる。そんな大きな力のぶつかり合いの中で、主人公たちは自分たちの意志を持ち、必死にもがき、道を探し、そして生きていくことになるのだ……。



▲休戦協定を逆手に取った、ルカの策略に主人公たちは翻弄されることになる。

太陽暦	
230年	ハルモニア神聖国の内乱勃発 （内乱の鎮圧で功績を認められたマウロ・ブライトが皇王の位を授位）
237年	ハイランド王国建国 （ハルモニア神聖国から独立。マウロ・ブライトが皇王に即位）
252年	ハイランド王国がデュナン君主国（現サウスウィンドゥ市）に侵攻開始
314年	ジョウストン都市同盟が締結 （以後150年以上にわたって両国は対立を続ける）
428年	ハイランド皇王ロベール・ブライトがジョウストン都市同盟に侵攻 （以後30年、小規模な国境紛争はあるものの小康状態が続く）
458年（現在）	現ハイランド皇王アガレス・ブライトとミューズ市長アナベルとの間に休戦協定が締結

同盟

ハイランド王国に対抗するため、当時のミューズ市長ジョウストンの呼びかけにより結成された、5都市1騎士団からなる同盟国家。その歴史的経緯もあり、代々ミューズ市長が盟主として実質的な指導者になっている。しかし、ハイランド王国という共通の敵の存在がかろうじて同盟を維持しているに過ぎないため、その結束は決して強固なものとは言えない。

トゥーリバー市



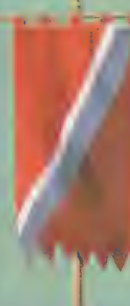
人間、コボルト、ウィングホードの3種族から成る三院会議。その議会から選出された全権大使が形式上の指導者だが、実際には人間、コボルトがそれぞれ自治を行っている。他市との交渉などを行う代表には、現在の全権大使マカイがその任を負っているが、彼の権限は非常に制限されている。軍事的には、コボルト軍司令官リドリーが実権を握っている。トゥーリバー市の同盟における立場は、三院会議という微妙な体制ゆえに中立中庸。旗のデザインは、エンブレムが3種族の共存を、下部が市内を流れるラナの流れを表している。



マカイ
三院会議から任命された全権大使。信条としている言葉は"中庸"である。

リドリー
トゥーリバー市軍総司令官。コボルト軍団の指揮官である。

ティント市



鉱山街が発展して生まれたのがティント市である。鉱山ギルドが実権を握り、ギルド長が市長も兼任している。旗のモチーフは、斜めの分割線が鉱山、下部の暗い赤が大地、上部の赤が人の生命力をそれぞれ表している。



グスタフ
ティント市長。実質は鉱山ギルドの親玉である。

マチルダ騎士団



軍事的に優勢を誇るハイランド王国に対抗するため、ミューズ市を中心とした援助のもとに近隣の領主騎士が集まって結成された。現在は独立した自治権を持ち、同盟における発言権は、ミューズ市と同等以上のものを持っている。騎士団の序列はピラミッド型で、白、赤、青の3騎士団の中では白騎士団長が指導者となっている。旗には、騎士団それぞれの象徴である3色と、騎士の本分たる文武を示したデザインが描かれている。

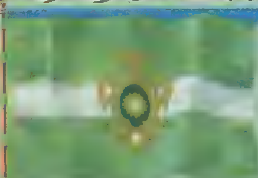


カミュー
赤騎士の団長を務めている美形の男。

ゴルドー
白騎士団長。戦いではリーダーシップを発揮する。

マイクロトフ
青騎士の団長を務めている男。

グリンヒル市



元はミューズ市配下の都市にすぎなかったが、学問の独立を主張し、ミューズ市がこれを認める形で独立した。この地域で最も優秀だといわれるニューリーフ学院があることで有名。軍をほとんど持たず、市民の義勇兵がわずかにいるだけなので、同盟における発言権も小さい。代々ワイズメイル家が市長の座を務めている。旗は、イメージカラーの緑とニューリーフ学院の校章をもとにデザインされている。



テレーズ
病床の父に代わり、市長職の代行を務めるアレク・ワイズメルの娘。

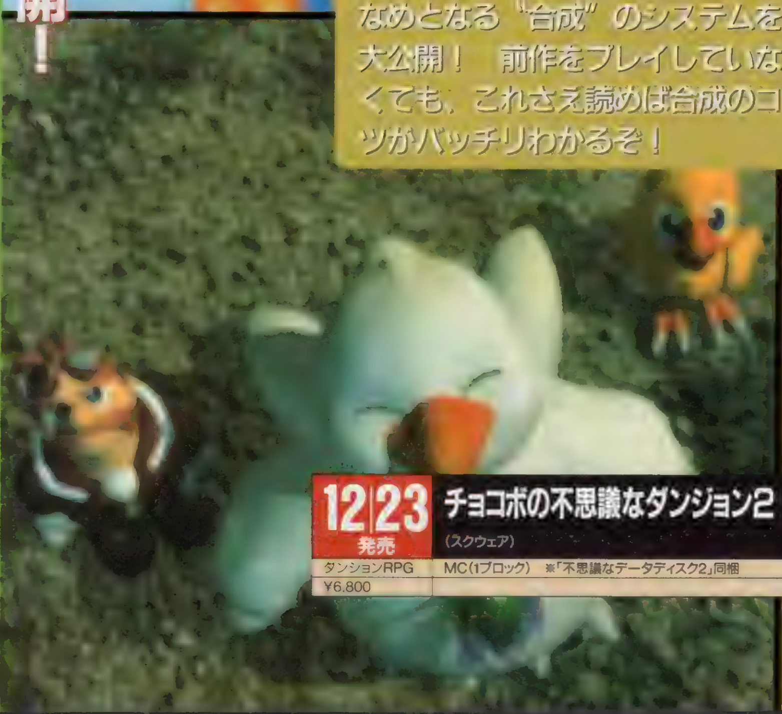
いよいよ次号より攻略開始!!

チョコボの不思議なダンジョン2™



新着ムービーシーンを公開！





今年もクリスマスに合わせて発売される『チョコボ2』。今回は、新たに加わった召喚獣と、冒険のかなめとなる"合成"のシステムを大公開！　前作をプレイしていなくても、これさえ読めば合成のコツがバッチリわかるぞ！

12/23 発売	チョコボの不思議なダンジョン2 (スクウェア)
ダンジョンRPG	MC(1ブロック)　※「不思議なデータディスク2」同梱
¥6,800	

新召喚獣登場 シルフ

「ＦＦ」シリーズでおなじみの召喚獣、シルフが「チョコボ２」にも登場する！　かわいらしい外見からは想像もつかない、強力な竜巻の召喚魔法でチョコボの冒険を手助けしてくれるぞ。もちろん召喚には、ダンジョンのどこかで入手できるシルフの魔石が必要。ここでは、この魔石に秘められた、そのすさまじい力を少しだけ紹介しよう。これでまた、冒険に向かう楽しみが１つ増えたね！



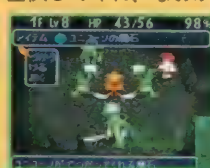
◀全体攻撃魔法である召喚は、複数の敵に取り囲まれたときにその威力を発揮する。

これが召喚獣

召喚グラフィックが超パワーアップ！

回復の召喚獣ユニコーン

前作でもさんざんお世話になった回復専門の召喚獣ユニコーン。ＨＰや元気度まですべて含めて全快してくれ、なおかつ聖属性の攻撃で敵にダメージを与えるという、とってもありがたい召喚獣なのだ。



▲敵に囲まれて大ピンチ。こんなときにはまず体力を回復しておきたい。



ユニコーンの魔力で体力回復



▲魔石から、光とともに召喚獣が登場。グラフィックもハデに！
◀チョコボの体力が全回復。これで再び戦えるようになったぞ。

　※画面写真は開発中のものです

シルフの魔石を使え!



シルフ出現!

▲3人のシルフが出現し、すさまじい風を呼び起こす!

風のささやき 召喚魔法



竜巻で敵を攻撃だ!

の力だ!





シドの飛空艇が放つ すさまじい砲弾



手紙を抱くこの人形は…?



雪山のチョコボと白魔道士



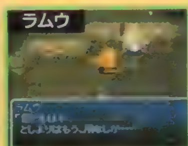
海底のダンジョンなのか!?

召喚獣との会話もできる!

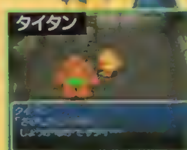
ラムウ&タイタン

「チョコボ2」では召喚獣を呼び出したあと、連れて歩ける。彼らに話しかけると、彼らを帰らせるかどうかの選択ができるのだ。このとき、召喚獣の残りHPの確認も可能。

帰らせる

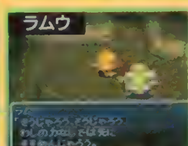


▲年寄りは用なし…と、悲しそうに帰っていく。

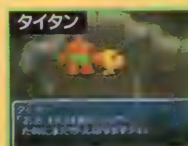


▲大きな体に似合わず、子どもっぽいタイタン。

残ってもらう

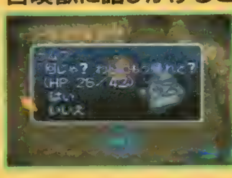


▲自信家のラムウ。老体にムチ打ってがんばる。



▲素直に喜んでくれるタイタン。かわいい?

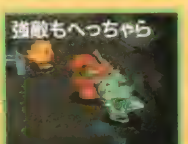
召喚獣に話しかけると



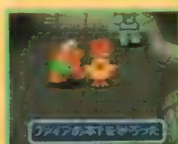
◀召喚獣のセリフとともに、HPも表示。

手強い敵は召喚獣におまかせ

召喚獣は、直接攻撃でも力を発揮してくれる。元気のあるときは連れて歩こう。

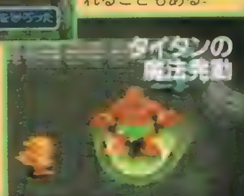


▲ゴーレム相手でも召喚獣がいれば余裕っス。



◀敵はまかせて宝を回収だ!

▼魔法を使ってくれることもある。



タイタンの魔法発動



これが合成システムだ!!

ツメやクラ同士をかけあわせ、より強いアイテムを作る"合成"。その基本から応用までを解説しよう。



合成の基本

もっとも基本的な合成は、2つのアイテムを組み合わせて行う。ツメはツメ同士、クラはクラ同士でしか合成できないぞ。合成は村などにある施設かダンジョンにある「かまど」で行う。施設ではお金が、ダンジョンではかまどの点火に使う魔法の本(ファイアかサンダー)が必要。合成の結果には、基本となるツメやクラのステータスが大きく影響することを覚えておこう。

STEP1 合成するツメ(クラ)を選ぶ



▲まず、合成の基本となる1つめのツメ(クラ)を、ステータスを確認して選択する。



▼次に、2つめのツメ(クラ)のステータスを確認してから選択

STEP2 かまどで使う魔法の本を選ぶ



◀点火系の本を選ばないと効果がないぞ。

STEP3 合成の結果が2パターン表示される



▲画面下半分に、1つめのアイテムをベースにした場合と、2つめのアイテムをベースにした場合の合成結果が表示。

STEP4 魔法の本でかまどに火をともす



◀どちらの合成パターンにするか決めたら火をともす



▶ツメのレベルがプラスされ、攻撃力がアップしたぞ。

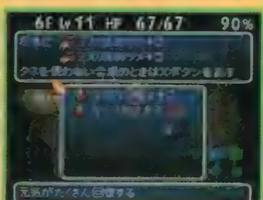
レベルの値は単純に合計されるのだ

ポイント 2つのアイテムのどちらを基本にするかで2つの合成パターンが生まれる

応用合成1 エキスによるステータスの変化……………難易度★★

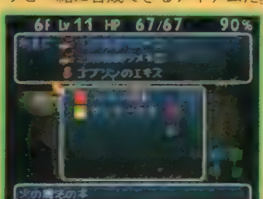
合成の際に、ツメやクラと一緒にモンスターエキスを加えると、アイテムの耐久度を5ポイント回復することができる。どんなモンスターエキスでも可能なので、アイテムを長持ちさせたいときに活用しよう。なお、エキスのなかには違った効果をもつものもあるぞ。

アイテムを選んで



▲モンスターエキスは、ツメやクラと一緒に合成できるアイテムだ。

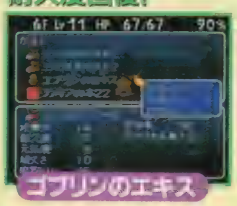
エキスを加える



▲エキスを選び、魔法の本で点火すると…。

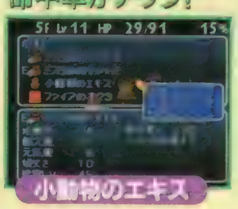
合成

耐久度回復!



◀耐久度に注目。5ポイント回復するのだ!

命中率がアップ!



◀耐久度のほかに、命中率もアップしている。

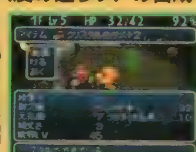
ポイント モンスターエキスは耐久度プラス5の効果 さらにほかのパラメータが変化する場合もある

応用合成2 耐久度の変化……………難易度★★

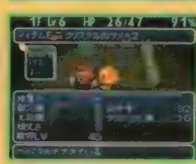
耐久度が異なるツメやクラの合成では、どちらのアイテムを基本にもってくるかで合成結果が変わる。耐久度の低いアイテムを基本にすると、耐久度が極端に下がってしまうこともあるのだ。

耐久度の違うツメの合成

こっちは23



こっちは3



合成



合成後は耐久度18に!

▲耐久度23のツメを基本にすると耐久度は18に、耐久度3のツメが基本なら耐久度は8になる。

ポイント 耐久度が違うと合成後のステータスが変化

チョコボ2……………アイテム パラメータ知識

耐久度とは!? ツメやクラの長持ち度の度合い。ツメやクラを使うたびに少しずつ減る。0になると壊れてしまうぞ。

元気度とは!? アイテムを装備しているときに、チョコボの元気が減る度合い。数値が大きいほど減りにくいのだ。

応用合成3 2つの特殊能力の合成……………難易度★★★

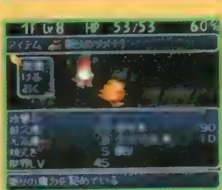
特殊能力のあるツメやクラを合成した場合、それらの能力は打ち消されることなく合成後のアイテムに受け継がれる。ただし、その能力がいくつまで合成できるかはまだ不明なのだ。

毒のツメと



◀攻撃すると敵に毒のダメージを与えるツメ。

眠りのツメ



◀同じく、敵を眠らせる効果があるツメだ。

合成

毒のツメを基本にすると



◀毒の次に眠りがつく。効果は両方発揮される。

眠りのツメを基本にすると



◀眠りの次に毒。効果は両方ともつくのだ。

ポイント 2つの特殊能力が1つのアイテムに継承

応用合成4 属性の合成…………難易度★★★

火や氷などの属性をもつツメやクラを合成する場合、基本に選んだほうのアイテムの属性が受け継がれる。通常の合成では、属性の性質にかかわらず、異なる属性を両立させることはできないのだ。

炎のツメと



◀火の属性をもつツメ。氷系に効き目がある。

凍結のツメ



◀氷の属性をもつツメ。炎系に効果大。

合成

2つめの属性は消える!

パターン1・火のみ



◀炎のツメを基本した場合。

パターン2・氷のみ



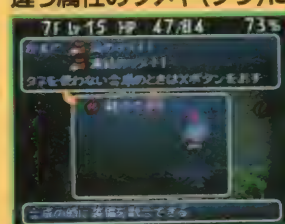
◀凍結のツメだと、必ず氷に。

ポイント アイテムにつけられる属性は1つだけ

応用合成5 属性の融合 難易度★★★★★

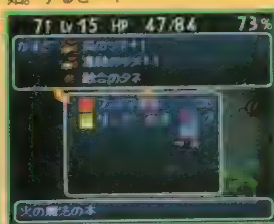
では、複数の属性を1つのアイテムにつけるにはどうするのか。それには融合のタネを使えばいい。違う属性を持つツメやクラ2つと融合のタネを入れて合成すれば、どのパターンを選んでも必ず両方の属性が継承される。これで万能型のツメやクラも作れる⁉

違う属性のツメや(クラ)に



▲火の属性に、氷の属性。通常ではどちらか消えてしまうけれど……。

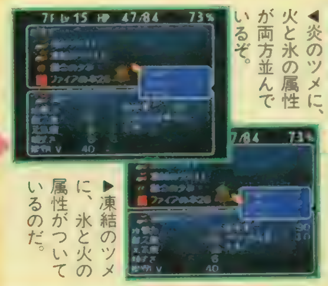
▼これに融合のタネを加えて合成開始。すると…?



融合のタネを使う

合成

両属性がつく!!



◀炎のツメに、火と氷の属性が両方並んでいるぞ。

▶凍結のツメに、氷と火の属性がついているのだ。

ポイント 融合のタネを使えばアイテムにつけられる属性が増える

ツメの属性による攻撃力の違いを比べてみる

ツメやクラの属性の違いは、冒険を進めるうえでとっても重要な要素。例えば、火に弱い敵がたくさんいるダンジョンでは、火の属性のツメを使っていると、非常に冒険が楽になるのだ。このテクニックを使わない手はないぞ!

火に弱い敵は

属性なし



◀属性なしの攻撃ではこのくらいだが。

火の属性のツメで攻撃

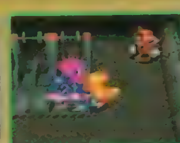


▶火に弱い敵に与えるダメージが増える。これはベンリ!

これなに強い!

雷に弱い敵は

属性なし



◀属性なしでは、やはりこんなものだ。

雷の属性のツメで攻撃



▶雷に弱いマシン系に多くのダメージを与えられるようになる

効果バツグン

マシン系には雷系のツメがおススメだ!



チョコボ2 ……………………………アイテム ミニミニ知識

限界LVとは⁉

ツメやクラを育てる限界の数値。LV45のものは、LV46以上にはできないということ。

壊れたらどうなる⁉

不思議なハネに変化する。ハネには、魔法やステータスをアップさせる効果などがある。

チョコボ2 ……………………アイテム お得知識

ダンジョンに合わせた装備を作ろう

『2』では、ダンジョンごとに同じ属性の敵が多く出現することがある。その敵に合わせたツメやクラを装備していくと、冒険がとても楽になるぞ。



『チョコボ2』を買うと付いてくる！

不思議なデータディスク2の中身を公開!!

『チョコボ2』に同梱されている、とってもお得なデータがいっぱいつまったディスクの秘密が明らかになった！ここにそのすべてをお見せしよう！

ムービー チョコボ レーシング ～幻界へのロード～

●99年春発売予定 ●価格未定 ●RCG

チョコボと仲間たちの熱くて楽しいレースゲーム！

主人公のチョコボを始め、モーグリやゴブリンなど、「ＦＦ」でおなじみのキャラクターたちが競い合うレースゲーム。スピードとスリル、アビリティや魔石を使ったバトルの駆け引きなど、楽しい要素が盛りだくさんなのだ！



▲グランプリモードでは他のキャラクターを相手にスピードを競う。



▶友だちと楽しくバトルできる対戦モード。キャラごとの戦法が重要。

オールキャストだぜ!!



▲８人のキャラクターの中から、お気に入りのレーサーを選んで、いざ、コースへ！



『FF』テイストたっぷり!!



ハラハラドキドキのバトルレーシング!!

ムービー アナザー・マインド

●発売中 ●¥5,800 ●AVG

未公開映像＆トークが満載！

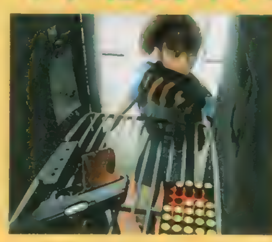


大好評発売中のアドベンチャーゲーム、『アナザー・マインド』のメイキングシーンや、主人公を演じる女優、松下恵のインタビューなど、ほかでは見られないプレミアム映像を収録。

ムービー EHRGEIZ エアガイツ

●12月17日発売 ●¥5,800 ●対戦ACT

『FFⅦ』のキャラも使える！



格闘ゲームの新機軸を確立した、なんでもありの戦闘スタイルが大人気。数々のミニゲームや、本格ＲＰＧも入ったこのゲームのスペシャル映像を収録しているのだ！

未発表ゲームのムービーも!!

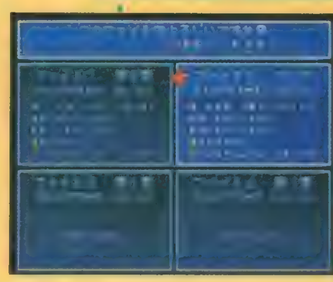
現在、スクウェアが総力をあげて開発中の、新作ゲームのムービーも入っているぞ！　あっと驚くこと請け合いのこのゲーム、どんなタイトルかは実際に見てのお楽しみなのだ！

不思議なデータ BRAVE FENCER 武蔵伝

●発売中 ●¥6,800 ●RPG

最強のムサシで戦おう!!

ムサシのＨＰ、所持金、ＬＶが最高で第２章からスタートのものと、１周目クリアで、ムサシのすべてのステータスが最高のデータがあるぞ。



体験版

イズ

インターナル・セクション

●99年2月発売予定　●価格未定　●STG

internal section™

ビジュアルとサウンド 2つの陶酔感が織り成すテクノトランスSTG!!



▶ゲーム自体は筒状に伸びる通路を奥へと進みながら、敵を倒していくオーソドックスなSTG。

この『イズ』は、スクウェア独自のアイデアが満載されている新しいタイプのSTGだ。まるで万華鏡を思わせるような幻想的なグラフィックと、それにマッチしたテクノミュージック。しかもゲーム中には音楽CDを入れ替えて、自分の好きなBGMでゲームにハマることもできるのだ。この〝ビジュアル〟と〝サウンド〟という2つのキーワードから、本作の魅力に迫ってみよう。



▲ハイクオリティなグラフィックもさることながら、STGとしての魅力もバッチリ！



◀〝デジタルアート〟が織り成す不思議な感覚の世界に酔いしれよう！

トリッキーな画面に注目!!



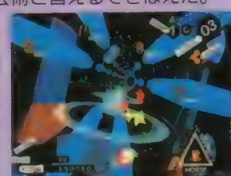
ステージと……？
一番左側にあるのは文字通りステージ数。「remaiN」と表示されているのは、残機数のことだろうか？　そして「eraseR」とは、武器のようなネーミングだが……。

ウエポンを選択？
「WEAPON」という文字が示すように、自機が使用する武器だろう。ほかの画面写真を見比べると、中央のマークが違うことから数種類の武器が用意されている可能性が強い!?

スコア？
「scoRe」という表示が見える。トータルスコアとステージごとのスコアが別々に表示されるのだろうか？

POINT 1 デジタルアートで描く不思議なステージの数々!

このゲームの大きな特徴は、超美麗なビジュアル。まるで万華鏡を覗いているような幻想的な世界観は、まさに芸術と言えるできばえだ。



▶それぞれのステージが、独特の世界観で描かれているぞ



こんなユニークな敵も登場する!!

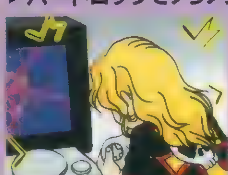
POINT 2 音楽CDを聴きながらプレイ!!

本作ではなんとゲーム中に、ゲームのCDを音楽CDに入れ替えることが可能!!　入れ替えはいつでもできるので、プレイヤーは自分好みの曲を聴きながらプレイに熱中できるのだ。



◀残念ながら、体験版ではCDの入れ替えはできないのだ。

▶ハードロックでノリノリ!!



◀激しく刻まれるビートにのった熱狂プレイで気分は最高!?

▶クラシックでゆったり♪



◀和やかなムードでのほほんとプレイ。途中で眠くなるかも(笑)。

体験版

サガ　フロンティアII

●99年春発売予定　●価格未定　●RPG

100年間の戦争を描く重厚なストーリー

「ギュスターヴ戦争」と呼ばれる100年間の戦争を描く本格RPG。プレイヤーは戦争を背景にした出来事を、いろいろな人物の視点から目撃し、歴史の証人となるのだ。パワーアップした戦闘、連携システム、美しいグラフィックにも注目だ!!



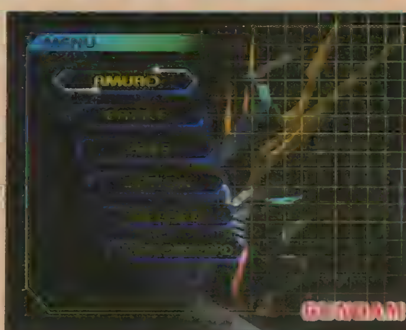
本誌独占先行情報満載!



ついに完成したマスターサンプルディスクを元に全プレイモードを徹底紹介! さらに前号に引き続いて、ストーリーモードの新情報・2P対戦モードで選択できる8機のモビルスーツの性能&使用可能武器データも大公開だ!

12/17 発売	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア (バンダイ)
3D・STG	MC(1ブロック)、AC(DS対応)、2P対戦可
¥6,800	

全プレイモードが判明!


▶メニュー画面「RECORD」ではクリアタイムなどが見られる。

「ガンダム」ファン待望の最新作『逆襲のシャア』。このゲームに盛り込まれている魅力たっぷりのプレイモードが、ついに明らかになった! 今回も、原作のエピソードを忠実に再現したストーリーモード「AMURO」を始め、COMを相手に次々と戦っていく「BATTLE」。そして前作のシステムに改良を加え、ますます遊びやすく進化した2人対戦専用の「2PVS」などが用意されているぞ。これまでの3D・STGという枠を超えた、エキサイティングなバトルを思う存分体験できるだろう。

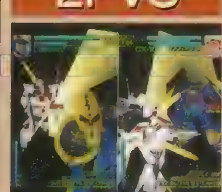
AMURO


▲アムロの戦いが展開するモード 物語が進むにつれて、自機が、ガンダム→リ・ガズィ→νガンダムへと変わる。はたして2人の戦いの結末とは……。

BATTLE


▲COMを相手に戦うモード。自機は「2PVS」と同様、8機の中から自由に選択できる。勝利時のセリフは聴きごたえアリ。すべての相手に勝つと……。

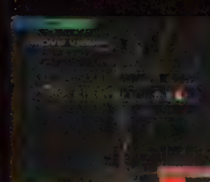
2PVS


▲2人対戦モード。前作とは異なり通信ケーブルは不要! 1台のPSでプレイできるようになった。画面分割の方法も縦と横の2パターンから選択できる。

GALLARYも見逃せない!

「OPTION」モード内の「GALLARY」では、クリアしたステージに登場したMSのグラフィックやCGムービーなどが自由に鑑賞できる。細かい部分をじっくり見たいとか、つい見逃してしまった……といった場合でも安心。

名場面がいつでも鑑賞できる!


◀▼ステージをクリアするにつれ、鑑賞できるビジュアルもどんどん増加!



 ※今回使用している画面写真は開発中のもので、製品版とは異なる場合もあります。

AMURO MODE

ステージ5までのアムロの戦いを紹介!



▶ステージの直前にはブリーフィングが入る。戦いの前に最終確認だ!



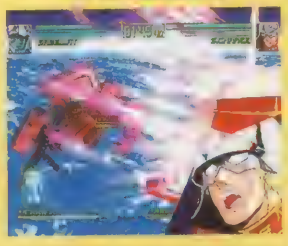
◀ゲームオーバーになっても、すぐ再開可。

新たに公開可能になったステージ4、5にバッチリ迫っていくと同時に、前号でお届けしたステージ1〜3もダイジェストで紹介! アムロが、シャアとの戦いを振り返りつつ進行していく「アムロ」モード、その戦いは、ついに『逆襲のシャア』のシナリオへ……。

STAGE 1 大気圏突入

赤いザクが迫り来る……!

▼シャアは強力な連続ショルダーチャージを容赦なく繰り出してくる。油断は禁物だ。



大気圏に突入するホワイトベースに、赤い彗星のシャアが迫ってきた! 敵はシャア専用ザクと量産型ザク。敵1機に執着しすぎると、思わぬ方向から攻撃されるぞ。

STAGE 2 光る宇宙

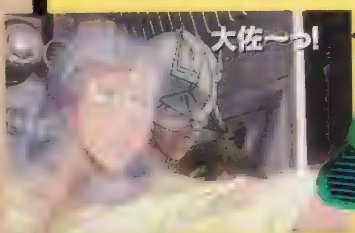
印象深いシーンが次々と……!



▲エルメスの周囲には、常に複数のビットが浮遊している。破壊することも可能だが、あまり相手にしないほうが……。

▲シャア専用ゲルググを撃破すると、このムービーが流れて…… 泣ける〜っ!

ソロモン宇宙要塞に謎の声が響き、戦艦が次々に沈み始めた。アムロはホワイトベースから出撃し、敵のMAを捕捉するが……。最初に登場するエルメスを撃破するとシャア専用ゲルググが出現。ビットによる攻撃をあなどるな!





エルメス

STAGE 3 脱出

ジオングの猛攻に耐えられるか…!

ア・バオア・クーの攻略戦に臨むアムロ。だが、その行く手にシャアのジオングが立ちふさがる! このステージには、ジオングと多数のリック・ドムが出現する。強敵たちの波状攻撃に、どこまで耐えられるか……。



▲驚異的な破壊力の武器を多数装備しているジオング。戦いが長引くと、不利になりそう。

STAGE 4 隕石のあとさき

リ・ガズィVSサザビーの対決!







時代は流れ、物語は『逆襲のシャア』。5thルナの落下を阻止しようとリ・ガズィで出撃するアムロ。だがそこへ、シャアのサザビーが現れ……。まずはリ・ガズィの操作感覚に慣れること。勝負はそれからだ!

▲▶リ・ガズィはステージ1〜3で乗っていたガンダムとは段違いの高性能!

◀ステージクリア後。落下を阻止できなかったことを悔しがるアムロ。カットインも魅力。



STAGE 5 律動

2機の強敵が行く手を阻む!

核パルスエンジンに火が入り、アクシズは地球に落下し始める。「アクシズ、行け! いまわしい記憶と共にっ!!」というシャアのセリフに感動するのもつかの間、ギュネイのヤクト・ドーガ、クエスのα・アジールとの連戦が始まる。自機はもちろんνガンダムだ!





◀クエスのα・アジールは、メガ粒子砲やファンネルで攻撃を仕掛けてくる。攻撃力が高いので苦戦は必至だ。



α・アジール

いよいよ決戦の幕が開く……!!

▼▶いよいよステージ6で、2人のニュータイプが激突! 戦いの勝者は、そして地球の運命は…





勝負の行方は……?

2P VS MODE

各MSの攻撃法をチェック!

対戦ACT的な戦いが楽しめる

ビーム兵器はもちろん、つかみ、パンチ、バリア、タックル、ダミーなどなど、多彩な攻撃が可能になったことで、2P対戦も超白熱！　戦いの頂点を極めるべく、まずは機体探しからスタートだ。



▶「つかみ」からの連係など、ノリ的には対戦ACT、エキサイティングなバトルが楽しめる。

表の見方

武器はMSごとにライフル装備時、サーベル装備時でそれぞれ5種類ずつ、全10種類が用意されている。武器の使用法は全MS共通で右表の通りだ。各MSの表と、右表の「攻撃(A～E)」は対応しているので要確認。また各MSの表の「回数」とは、武器の使用回数。使い切ると一定時間使えなくなるが、その後、自動的に全回復する。

▼体力ゲージの下にあるのが、3rdウェポンゲージだ。



[illegible]	[illegible]	[illegible]
1st	□	A
2nd	R1+□	B
	R1+×	C
	R1+[illegible]	D
3rd	R1+□+×	E

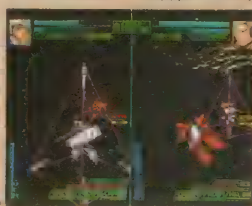


RX-93
νガンダム
PILOT>アムロ・レイ

最高の性能を誇る新型MS

アムロ・レイの設計プランをもとに開発されたニュータイプ専用のMS。原作通りの性能で、どんな相手でも無難に戦える実力を持つ。しかし武器が多彩な反面、使いこなすのが難しい。ニュータイプへと覚醒すれば…。

▼ファンネルガードは攻撃しづらい。



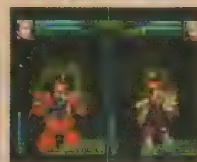
	攻撃	ライフル装備時	回数	サーベル装備時	回数	解説
1st	A	ビームライフル	[illegible]	ロングビームサーベル	–	通常よりもリーチの長いビームサーベルは頼りになるのだ。
2nd	B	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	C	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	D	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3rd	E	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



MSN-04
サザビー
PILOT>シャア・アズナブル

多彩な装備が魅力の機体!

ネオ・ジオンで設計されたMS。腹部の拡散メガ粒子砲ほか、多数の強力な火器を持つ。パワーと機動性を兼ね備えた機体なのだ。



▼素早い敵はメガ粒子砲で



▼ビームトマホークも強力。

	攻撃	ライフル装備時	[illegible]	サーベル装備時	[illegible]	[illegible]
1st	A	ビームショットライフル	24	ビームサーベル	–	ライフルの使用回数は、全MSの中でナンバー1だ。
2nd	B	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	C	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	D	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3rd	E	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



RGZ-91
リ・ガズィ
PILOT>ケーラ・スゥ

攻守のバランスはピカイチ

Zガンダムの量産機として設計、開発された機体。変形機構は排除されている。ビーム兵器、ミサイル兵器のほか、ダミーの放出も可能。中、近距離での戦いが得意で、バランスもピカイチだ。



▶ミサイルは大事に使いたい！



▶ダミーで敵を混乱させよう

	攻撃	ライフル装備時	回数	サーベル装備時	回数	解説
1st	A	ビームライフル	20	ビームサーベル	–	2つの武器を切り替え、弾切れに注意しつつ戦っていこう。
2nd	B	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	C	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	D	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3rd	E	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]



MSN-03
ヤクト・ドーガ
PILOT>ギュネイ・ガス

中、長距離で性能を発揮!

ギラ・ドーガをベースに開発されたニュータイプ専用MS。性能的にはνガンダム、サザビーに匹敵。ただしサーベル装備時にもメガ粒子砲が撃てるなど、装備では上回っている面も。使いこなせば、上位も狙える！

▼シールドからメガ粒子砲を発射！



	攻撃	ライフル装備時	回数	サーベル装備時	[illegible]	[illegible]
1st	A	ビームアサルトライフル	20	ビームサーベル	–	ライフルのムダ撃ちは禁物！相手をしっかり捕捉してから。
2nd	B	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	C	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	D	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3rd	E	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

ココがポイントになる!?

縦・横分割 どちらが好み？

ストーリーモードとは異なり、2P対戦時のバトル画面は2分割される。この分割方式はオプションで設定することで縦か、横かを自由に選択できるぞ。どちらがよいかはプレイヤーしだい！ 対戦相手とよく相談して見やすい方に設定しよう。

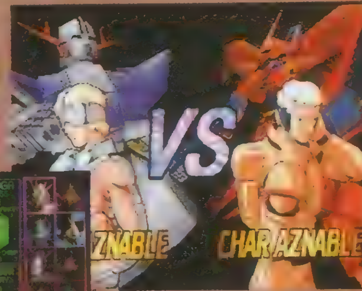


▶▲ちょっと雰囲気を変えて……という楽しみ方もグッド。気ままに変更だ。

MSの性能を見極めて 自分に合った機体を選ぶ

選択できる8機のMSは、原作の設定以上に個性的な仕上がり！ それぞれ装備武器はもちろん、攻撃力、移動スピード、装甲強度、重量といったパラメータが、まったく異なっているのだ。また、どの操作で、どの攻撃になるか？ というのもポイントの1つ。多彩な装備は魅力だが、使いこなせなければ宝の持ち腐れだ。手になじむ機体を選択しよう。





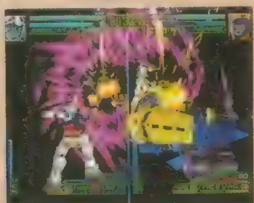
◀▲いきなりνガンダムやサザビーを選ぶと戸惑うことも……。最初はガンダムやシャア専用ザクがオススメ！



RX-78-2 ガンダム
PILOT>アムロ・レイ

新型にも負けぬ高性能MS

地球連邦軍の開発した初のMSであり、最初にビーム兵器が搭載された機体。特殊な武器がないため、ちょっと地味な戦いになるが、性能自体は新型機に劣らない。初心者から、上級者までオススメの機体だ。



▼ハンマーは確実に当てたいところ。

	[illegible]	ライフル側装備	[illegible]	サーベル側装備	[illegible]	解説
1st	A	ビームライフル	16	ビームサーベル	－	[illegible]
2nd	B	ハイパーバズーカ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	C	ハイパーハンマー	[illegible]	ハイパーハンマー	1	[illegible]
	D	ビームジャベリン（[illegible]）	[illegible]	ビームジャベリン（[illegible]）	－	[illegible]
3rd	E	ダブルバズーカ	1	連続サーベル斬り	1	爆風も強力なダブルバズーカ。1発当たれば連続ヒットだ。



MS-06S シャア専用ザク
PILOT>シャア・アズナブル

一撃離脱の戦法で相手を翻弄！

一年戦争中でもっとも量産された機体。攻撃力は低めだが、他を寄せつけないスピードの持ち主！ 一撃離脱の戦法を極めて上位を狙え。



▼クラッカーで動きを止め。▼急接近してタックルだ！

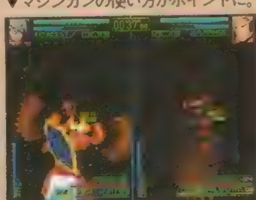
	[illegible]	ライフル側装備	[illegible]	サーベル側装備	[illegible]	解説
1st	A	ザクマシンガン	[illegible]	ヒートホーク	－	[illegible]
2nd	B	ザクバズーカ	4	ザクバズーカ（[illegible]）	[illegible]	[illegible]
	C	キック	－	ショルダーチャージ	－	[illegible]
	D	クラッカー（[illegible]）	[illegible]	クラッカー（[illegible]）	[illegible]	[illegible]
3rd	E	連続ショルダーチャージ	1	連続ヒートホーク斬り	1	ショルダーチャージはブーストゲージがゼロだと出せない！



MS-14S シャア専用ゲルググ
PILOT>シャア・アズナブル

パイロットのウデが試される！

ジオン軍で最初にビーム兵器が搭載されたMS。ライフル、ナギナタ、そしてエルメスからの支援攻撃などが可能だが、少々パワー不足。ただし新型機にも十分に太刀打ちできる性能を持つ！ それを引き出せるか!?



▼マシンガンの使い方がポイントに。

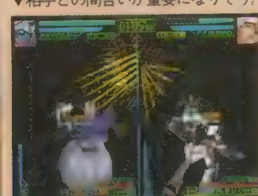
	[illegible]	ライフル側装備	[illegible]	サーベル側装備	[illegible]	解説
1st	A	ビームライフル	16	ビームナギナタ	－	ライフルはガンダムと同様に、[illegible]
2nd	B	ビームマシンガン	[illegible]	ビームマシンガン	[illegible]	[illegible]
	C	[illegible]	－	[illegible]	－	[illegible]
	D	ビット[illegible]	1	ビット[illegible]	1	[illegible]
3rd	E	連続ビット援護攻撃	[illegible]	連続ビット援護攻撃	[illegible]	効果は同じ。エルメスから、ビットによる支援攻撃がくる。



MSN-02 ジオング
PILOT>シャア・アズナブル

強大なパワーのヘビー級MS

ジオン軍がア・バオア・クー戦で投入したニュータイプ専用MS。有線式ビーム砲の腕を切り離し、オール・レンジ攻撃を行うことができる。圧倒的な攻撃力を持つが、少々鈍足な点が気になる。パワーで押し切れ！



▼相手との間合いが重要になりそう。

	[illegible]	ライフル側装備	[illegible]	サーベル側装備	[illegible]	解説
1st	A	[illegible]5連装ビーム砲	15	パンチ	－	[illegible]
2nd	B	有線式ビーム砲（[illegible]）	[illegible]	有線式ビーム砲（[illegible]）	[illegible]	[illegible]
	C	有線式ビーム砲（[illegible]）	[illegible]	有線式ビーム砲（[illegible]）	[illegible]	[illegible]
	D	[illegible]	[illegible]	[illegible]メガ粒子砲	[illegible]	[illegible]
3rd	E	5連装ビーム砲連続攻撃	[illegible]	メガ粒子砲集中攻撃	[illegible]	破壊力はピカイチ。確実に当たれば一発逆転も可能だ。



攻略開始!!

いよいよ発売となる期待のRPG『玉繭物語』。攻略第1回目の今回は、サイラスの村における登場人物とその施設の紹介、そして最初に足を踏み入れることになる「タマムシの森」の、MAP付き攻略をお贈りする。基本的な冒険のしかたや、世界観についても解説していくぞ！

12/3 発売	玉繭物語 (元気)
RPG	MC(1ブロック)、PS
¥5,800	

玉繭物語
たまゆものがたり

レバントとマーブの試練が今、始まる!

この『玉繭物語』は、繭使いの少年レバントが森を旅する冒険物語。滅びの虫と呼ばれるオニブブの襲来により、眠り病に冒された村人を救うため、幻の薬草・カラバス草を探しに森へと足を踏み入れていくのだ。レバントはその繭使いの能力を生かして、森を徘徊する〝森のしもべ〟と呼ばれる魔物を繭に封印し、仲間にすることができる。封印した魔物はマーブによって、合成してもらうこともできるぞ。魔物を集め、合成して強くするといった要素も、冒険を進めるのに重要なポイントとなっているのだ。



▲予言者ギ役で三國連太郎氏が起用されたことも、話題になっている。

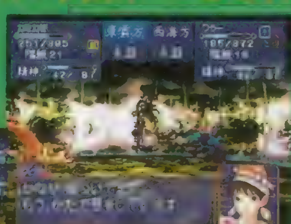


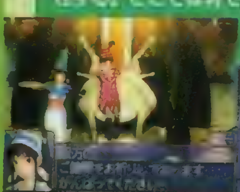
▼序盤では、この〝夢の男〟には勝つことはできない。いつか勝てるのだろうか……？

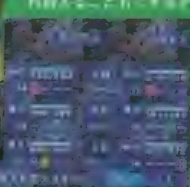


新情報1 「時空の闘技場」でメモリーカード対戦ができる!!

このゲームには、通常のRPG部分以外に、「時空の闘技場」というモードが存在する。ここでは育てた魔物同士を対戦させることができるのだ。魔物は1～3体を読み込むことができ、先鋒・中堅・大将を決めて戦わせることができるぞ。









実況つきでさらに盛り上がる!!

新情報2 ポケットステーションでオマケ要素が!?

ポケステを使うと、ちょっとしたオマケ要素があることが判明したぞ！　それは、コリスとの修行で手に入る、森のしもべが変化するというもの。この森のしもべはポケステ使用時にしか手に入らないものなので、魔物を全種類集めたい人はぜひ試してみよう。



サイラス村の全貌を大公開!!



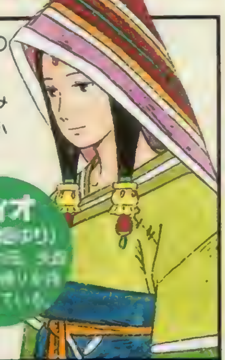
▲村の中は、行きたい場所を選ぶだけでOK。とてもラクに移動できるのだ。

レバントが旅する森は4つあり、どの森も結界の門でサイラス村とつながっている。つまり、サイラス村はゲームの拠点となる場所なのだ。ここではサイラス村のおもな施設と、そこに生活する住民たちを紹介していこう。

自分の家

レバントの母フィオが、基礎知識を教えてくれる。ちなみに、オニブブ襲来前に話すとお小遣いがもらえるぞ。

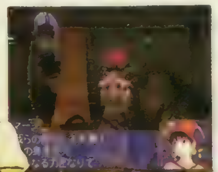




ガライの家



ガライとマーブが住んでいる。ガライは聖魔術の仕事を教えてくれるほか、そのときどきの目的を指示してくれる。マーブはレバントの体力回復や空繭の補充、繭の浄化・聖魔の合成などの聖魔術の仕事を担っている。村の中でも一番多く足を運ぶ場所だろう。



合成	2体の聖魔を掛け合わせ、新しい聖魔を生み出す。
紡ぐ	浄化した繭を紡いで糸にする。糸は道具屋で売れる。
装備	連れていく聖魔を最大3体選ぶことができる。
見る	聖魔のステータスやグラフィックを確認できる。

道具屋

森の中ではアイテムでしか体力回復ができないので、頻繁に利用することになるだろう。紡いだ糸はここで売るとお金になるぞ。



名 前	価格
ヨモギ生薬	15
三級シャブ火酒	50
カノコ草粉末	10

鍛冶屋



レバントの装備品を売っている。商品はシナリオが進むごとに増えていく。

	名 前	価格
武器	小刀	50
武器	野守	100
武器	鋼剣	500
防具	皮の胴衣	100
防具	鎖の胴衣	300
防具	皮の額当	100

族長の家



グロッタが住んでいるが、滅多に会えない。ちなみに、家の一部が眠り病患者の避難所にもなっている。



見張り台

森のしもべ対策の建物。ここに暮らしているルーイが、「タマムシの門の鍵」を持っている。また、ケルマリオがよく遊びにくる。





糸紡ぎ場



村の女性たちが働く仕事場。話好きのおばさんたちの情報交換の場となっていて、噂話の発信源と化している。フィオもときどき顔を出している。

墓　地

ここには村の語り部である、墓守りのポトがいる。「アルカナ伝説」を始め、さまざまな伝承を彼の口から聞くことができる。



中央広場

オニブブ事件で足止めを喰らった、旅の吟遊詩人アズーとヤズーがいる。博識な彼らからは、さまざまな話を聞くことになるだろう。



バレルの言葉を理解せよ 用語解説

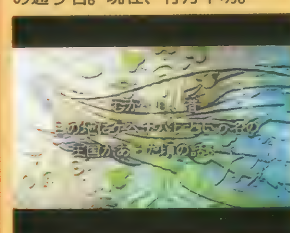
ゲーム中には独特な用語がたくさん出てくる。この世界を理解するために、用語を詳しく解説していく

【繭使い】森のしもべを繭に封印したり、聖魔を召喚したりする特殊な職業。「狩人」とも言われる。
【ナギの女】聖魔術によって浄化や合成を行う、不思議な力を持つ一族・ナギ人(ナギビト)の女性。
【森のしもべ】森を徘徊する魔物。
【封印】繭使いの笛を使い、森のしもべを空繭に封じ込めること。
【浄化】森のしもべが封印されたホタル繭を白繭にする。ナギの女は浄化のたびに、"呪いの刻印"という不気味な紋様が体に刻まれる。
【聖魔】繭使いが召喚できる状態になった森のしもべ。聖魔になると2体を掛け合わせる合成も可能。



▲ガライ、フィオ、コリスの3人が、必要な知識を丁寧に教えてくれる。

【空繭】ただのカイコ繭。繭使いはこれがないと封印できない。マーブと話せば自動的に補充される。
【ホタル繭】森のしもべが封じ込められた繭の、未浄化状態のもの。
【白繭】ナギの女が浄化した繭。白繭になって初めて、召喚や合成、糸を紡ぐことなどができる。
【階級】レベルのこと。
【エルリム】万物創世の森の神。
【知恵ある獣】人間のこと。
【結びの儀】結婚式。繭使いとナギの女は掟により夫婦になる。
【バレルの獅子】伝説の繭使いと謳われた、レバントの父リケッツの通り名。現在、行方不明。



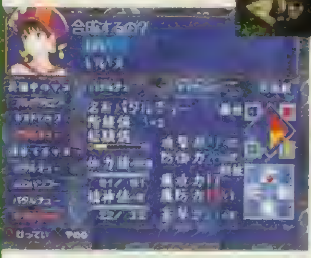
▲「アルカナ伝説」や「創世記」などの伝承を聞くと、その語源がわかるぞ。

第1の試練 タマムシの森

青の繭使いに心得を学べ!!

ルーイから「タマムシの門の鍵」をもらったら、結界の門の一番右から森に入ることになる。旅立つ前に道具屋で「ヨモギ生薬」をたっぷり買い込んでおこう。タマムシの森での目的は、森の奥にあるコリスの庵にたどり着くこと。だが最初の森だけあって簡単な構造だし、遭遇する森のしもべも弱い。ゲームの基本システムに慣れるための練習ステージと思って挑もう。





▲森に落ちているアイテムは見落とさないように気を付けよう。

◀村とを往復しながら聖魔を強くしつつ、コリスの庵を目指そう。

コリスの手ほどきを受けよう



▶アルパタロンは、ここで封印の修行をしないと手に入らない。

タマムシの森に入ってすぐ、コリスから繭使いの修行を受けることができる。ここでは戦闘の基本と繭使いに関する知識が学べるぞ。別に修行はしなくてもいいが、アルパタロンがもらえるので「戦術その二封印」は必ず受けよう。

敵には正面から接触

森のしもべは目に見える形で徘徊していて、接触すると戦闘に突入する。このとき後ろから接触されると敵の先制攻撃を喰らうことになるぞ。なるべく正面からぶつかるようにしよう。



◀正面から接触すれば無傷での離脱も可能だ。



コリス
（声：大塚明夫）
タマムシの森の奥に庵を構える孤高の繭使い。レバントの父リケッツの親友でもある。リケッツ失踪後は、修行を続ける傍ら、サイラス村を魔物から守る。

森のしもべ情報 その1

アルパタロン

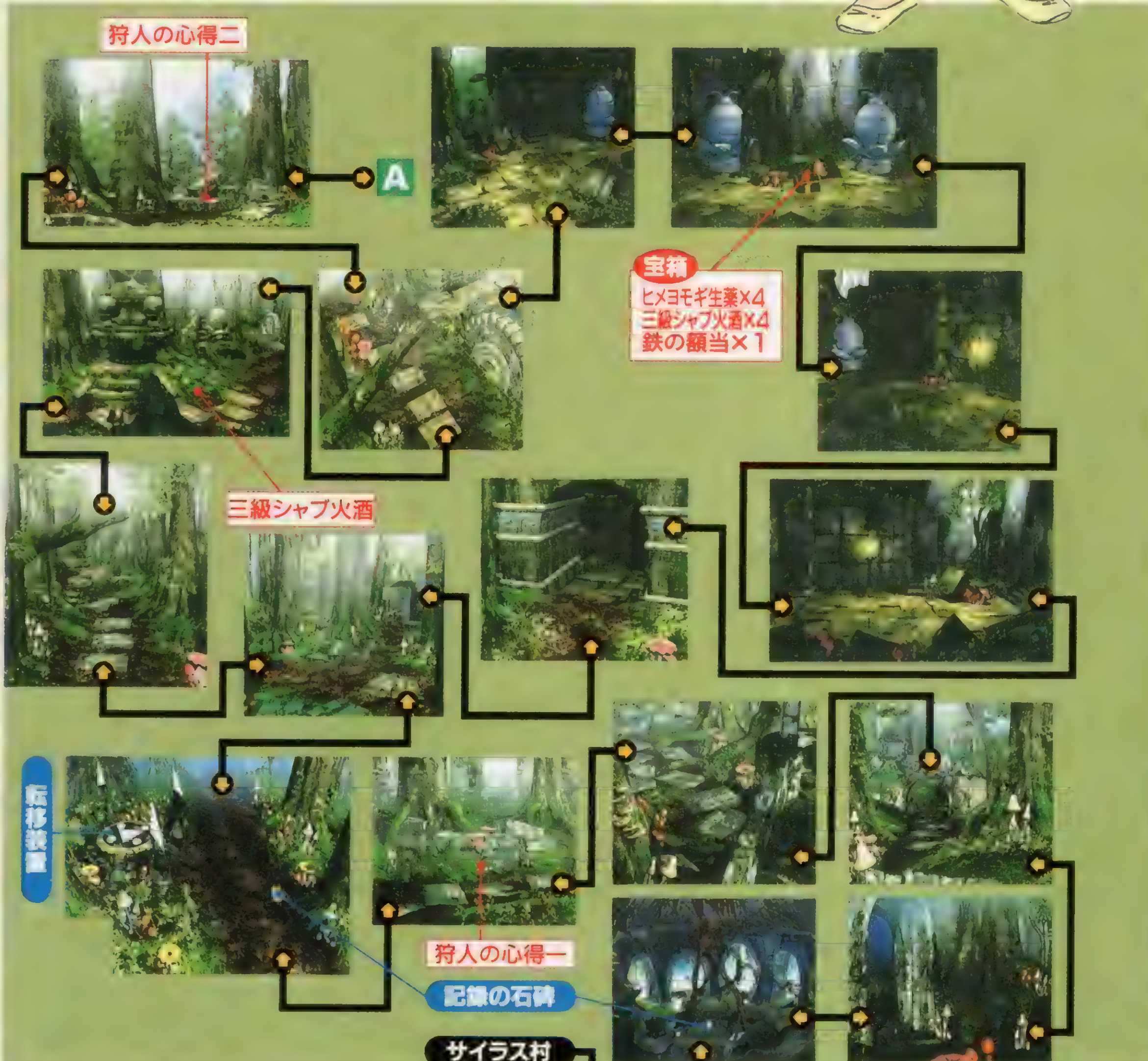
階級	1		
属性	水		
体力	31		
精神	21		
攻撃	23		
防御	23	魔攻	20
素早さ	25	魔防	19
特殊	角：水属性攻撃、攻：ヴァーリ		
宝	※敵として登場しない		

パタルチュー

階級	1		
属性	火		
体力	33		
精神	19		
攻撃	24		
防御	23	魔攻	17
素早さ	18	魔防	18
特殊	角：火属性攻撃		
宝	三級シャブ火酒、オニグルミの実		

パタイメル

階級	1		
属性	火		
体力	30		
精神	23		
攻撃	22		
防御	17	魔攻	22
素早さ	22	魔防	17
特殊	攻：アグニ		
宝	三級シャブ火酒、アグニの印		



※「森のしもべ情報」表内のステータス表記は、体力……体力値、精神……精神値、攻撃……攻撃力、防御……防御力、魔攻……魔術攻撃力、魔防……魔術防御力、特殊……特殊攻撃となっています。「特殊」内の「攻」は攻撃系魔術、「回」は回復系魔術を表しています。なお、パラメータ値は平均のものを記載しています。

まずは封印しまくれ!

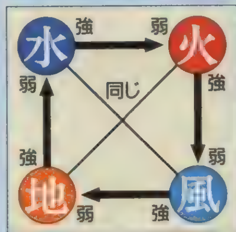
森のしもべと戦闘になったら、瀕死状態まで弱らせて封印しよう。レバントは最初、1体も聖魔を持っていないので、まずは仲間を増やすことだ。そうすればレバントの階級もどんどん上がっていくぞ。また、いらない森のしもべは糸を紡いでお金に替えることもできる。まさに封印は、いいことずくめなのだ。



▲レバントは、敵を倒すことではなく、封印することによって階級が上がる。

属性の相克関係を把握しよう

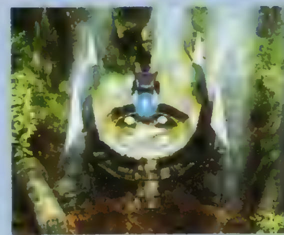
森のしもべや聖魔は、それぞれ火、水、風、地の属性を持っている。属性には相性があり、特に魔術・特殊攻撃を行った際のダメージに影響するのだ。この属性の相克関係を踏まえて聖魔を召喚すれば、戦闘を有利にすることができるぞ。また、合成するときも属性は重要。違う属性の聖魔を合成した場合、両方の属性の魔術・特殊攻撃を使うことができるようになるが、逆に弱点も増えてしまう。複数の属性を継承させるのも考えものなのだ。



火ー風に強く、水に弱い
水ー火に強く、地に弱い
風ー地に強く、火に弱い
地ー水に強く、風に弱い

転移装置を上手に活用!!

各森には瞬間移動ができる転移装置があり、「(森の名前)〜の道程」というアイテムを手に入れれば動かすことができるのだ。これを利用すれば、移動も聖魔集めもラクになるぞ。



▲タマムシの道程を持っていれば、転移装置の真ん中に立つだけで瞬間移動する。





仮面の男と戦闘に!!

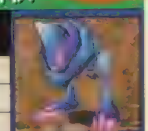
途中にある小屋の前では戦闘が発生。大した相手ではないが、ここには聖魔を連れた状態で来よう。



▶正体はバレバレだし、あまり手強くないぞ。

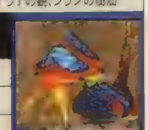
森のしもべ情報 その2

ムカハンブー



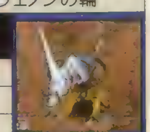
階級	1	属性	水		
体力	26	精神	25		
攻撃	17	防御	16		
魔攻	23	魔防	26	素早さ	20
特殊	角:水属性攻撃、回:メディナ	宝	デヴァの鏡、シランの樹油		

ヌシャブ



階級	1	属性	火		
体力	31	精神	22		
攻撃	22	防御	23		
魔攻	20	魔防	23	素早さ	17
特殊	牙:毒攻撃	宝	ヴェノンの輪		

マアドレック



階級	3	属性	風		
体力	61	精神	22		
攻撃	27	防御	26		
魔攻	15	魔防	16	素早さ	24
特殊	角:風属性攻撃	宝	三級シャブ火酒、ヒシの樹油		

新世代ロボット戦記 BRAVESAGA ブレイブサーガ

史上最大の勇者伝説開幕まであと少し！　待望の発売日まで1カ月を切った今回は、オリジナルサポートメカの独占公開に加え、10話までのストーリーを先行公開するぞ！

12/17 発売	新世代ロボット戦記 ブレイブサーガ (タカラ)
S・RPG	MC(2ブロック)
¥6,800	初回生産分はフィギュア付き

独占公開！ バーンガーンを支援する3体のサポートメカ登場



勇者シリーズには欠かせないサポートメカ。バーンガーンにも、3体のサポートメカが登場することが判明!!　この3体はバーンガーン用に秘密基地ＶＡＲＳで開発された、超ＡＩによる意思を持ったロボットだ。それぞれバーンガーンと合体することで、特殊な必殺技が使えるようになる。ただし、1回のプレイではこの中のどれか1体しか登場しない（分岐条件は右を参照)。さて、どれを選ぶ。

登場するのは、3体の中のどれか1つ!

このサポートメカの登場は第15話。その時点でのバーンガーンの能力値3つ（攻撃、命中、防御）の中から、どれが一番高いかによって登場するメカが異なる。具体的には、攻撃が一番高ければハウンド、命中ならグリフ、防御ならイッカクだ。彼らはユニットとしての登場ではなく、戦闘中に特殊な必殺技を使ったときにのみ、自動的に現れてバーンガーンと合体するぞ。



▶危機に陥ったバーンガーンに頼もしい助っ人が!!　ちなみにバーンの能力値は調整できるので、好きなメカにすることも可能だ。

BS-1「イッカク」





ＡＩ教育担当のさとるから、温和で優しい性格のひろみへの恋心(!?)を受け継いだサポートメカ。合体後は、ドリルバーンガーンに変形するのだ。

BS-2「グリフ」





始祖鳥をモチーフにしたサポートメカ。合体することでウィングバーンガーンとなり、ライトニングブレードが使用可能になる。ＡＩ教育担当はひろみ。

BS-3「ハウンド」





サーベルタイガーをモチーフにしたサポートメカ。合体後は攻撃重視のパワードバーンガーンとなる。ＡＩ教育担当のまさると違い、非常にクールな性格。

10話までのストーリーを先行大公開!!

過去の勇者が総出演するだけあって、やはり気になってくるのはそのシナリオだ。ここでは、序盤のシナリオを10話までダイジェストで紹介。各話ごとに、初登場する勇者も併せて掲載していくぞ！

第1話 勇者降臨!

キングエクスカイザー、武装ファイバード登場

突如地球を襲った絶対悪グランダーク軍の侵攻。駆けつけたファイバードたちが苦戦を強いられる中、地球に派遣された勇者バーンは、地球の少年、芹沢瞬兵の下へ降臨。ここに、新たなる勇者が誕生した!!


▲瞬兵は、バーンから勇気の源として選ばれる！

第2話 勇者の使命

デッカード登場

ブレイブポリスのパレードを見物中の瞬兵の目の前で、謎のロボットの襲撃事件発生。ブレイブポリスを救おうと立ちはだかったのは、瞬兵よりも幼い少年、友永勇太だった。そして、勇太の声に応えるかのように、ブレイブポリス、デッカードが忘れていた記憶を取り戻し、目を覚ました！


◀パレード前、瞬兵は勇太と出会う。


▶勇太の声が、デッカードの記憶を蘇らせる！

第3話 瞬兵と勇太

ウルトラレイカー、Jデッカー、ビルドチーム登場

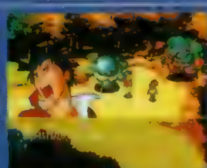
ブレイブポリスの協力を得ることができたバーンたち。AI刑事、ビルドチームの3人も仲間に加わる。そんな折、敵出現の情報をキャッチ。パワーアップしたブレイブポリスと共に、瞬兵は夢の島へ向かう!!


▲新たなる仲間、ビルドチームが登場!!

第4話 森よ、よみがえれ!

サンダーバロン、ガーディオン登場

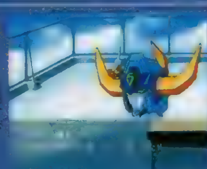
宇宙警備隊の火鳥らと森へ出かけた瞬兵は、森の中で迷子になってしまい、そこで不思議な少女と出会う。一方、森の中では草木が枯れる事件が発生。その原因は、巨大な花ジョアンナちゃんだった……。


▲森を守るため、火鳥が立ち上がる!!

第5話 勇者は小学生

バーンガーン登場

地球防衛軍VARSの一員となった瞬兵だが、まだ自分の使命の重さに自信がない。そんな中、グランダーク配下のガストに学校が襲われる。友だちを守りたいという瞬兵の心が、さらなる勇気を呼び起こした！


▲瞬兵の勇気を受け、バーンはついにバーンガーンへ!!

第6話 幽霊船の秘密

ダグファイヤー、ダグターボ登場

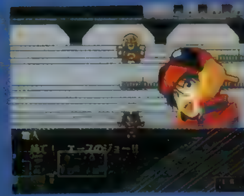
エクスカイザーから、コウタとの連絡が途絶えたとの通報を受け、瞬兵は通信の途絶えた洞くつへと向かう。一方、謎の幽霊船を追うダグオンチームも同じ場所を調査していた。そこに出現したのは……。


▲ダグオンチームが仲間に。でもしばらくは別行動だ。

第7話 嵐を呼ぶ勇者

マイトガイン登場

ヌーベルトキオの平和を守る、我らが勇者特急隊。ついに舞人とジョーの対決のときがきた。しかしそこで、不思議な光が2人を包み込み……。一方、グランダーク軍の襲撃を知り、ただちに現場に向かったバーンたちの前で、次元の歪みが発生。そこから、異次元のロボットが出現した!! 騒然とするVARS本部、あたりかまわず攻撃を仕掛けるジョー、混乱する舞人……。そう、次元の壁を飛び超えてやってきたのは、子どもたちに大人気のTVゲームの主人公、マイトガインだったのだ。なぜゲームのキャラが現実に!? そう思う間もなく今度は地球のプラネットエナジーを狙うオーボスの幹部レッドロンが出現。マイトガインが美しくないという理由で攻撃を仕掛けてきた。

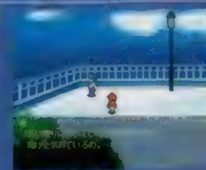

▲ヌーベルトキオでの戦いの中、2人は異次元へ飛ばされる。


▲次元の歪みが引き起こした戦いは、まさに混乱の嵐を呼ぶ！

第8話 恐竜墓場

ゴッドマックス登場

以前森で出会った少女、蛍と再会した瞬兵。蛍は瞬兵に、長い眠りについた大昔の魂を救ってほしいと頼むのだった。そして、ガイスト出現の知らせを聞いてオーストラリアに飛んだ瞬兵が見たものは……。


▲瞬兵に助けを求める蛍。多くは語らず去っていく。

第9話 危険な眠り

ダグターボ、ダグシャドー登場

町の人たちが突然眠り出してしまう事件が頻発。調査に向かったダグオンチームは、モグネールの仕業であることを突き止めた。どうやら、モグネールは何物かに利用されているようなのだが……。


▲裏にいるのは、やはりザゴス星人なのだろうか？

第10話 狙われた臨海工業都市

悪の天才科学者Dr.ジャンゴがつくりあげた寄生メカにより、臨海工業都市の発電所のエネルギーが吸い取られてしまう事件が発生。このままでは都市中の電力が失われてしまう。知らせを受けて発電所へと急行するバーンたちVARSの面々の前に、シュラとゾルが操るソドムとゴモラが立ちはだかった！


▲懲りないDr.ジャンゴの企みを阻止せよ！

リアルロボットの関わりは？

完全な勇者シリーズの世界で展開する「ブレイブサーガ」。ではボトムズなどのリアルロボットはどう関わってくるのだろうか？ 実は、彼らリアル系の戦いは遥か宇宙の彼方で行われているのだ。ゲーム中、瞬兵はとある事情により精神体となって宇宙を巡ることになる。キリコたちとは、そのときに出会うことになるぞ。それぞれ1話限りのスポット参戦だが、その後サブシナリオで登場することも…!?



◀惑星ウドで瞬兵はキリコに会う。キリコの言葉から、瞬兵は何を学ぶのか？



▶惑星デロイアでは、独立戦争に参加するクリンら太陽の牙の面々と出会う。



STREET FIGHTER ZERO 3

PS版オリジナル要素完全公開!

PS版『ZERO3』は、アーケード版を完全移植しただけでなく、やり込んだ人でも楽しめる、オリジナル要素が満載。今回はその全貌に迫っていくぞ!

12/23 発売	ストリートファイターZERO3 (カプコン)
対戦ACT	MC(1ブロック)、2P対戦可
¥5,800	PS(ブロック数未定)

まだまだあった隠し要素 これぞ『ZERO3』の真の姿!?

現在もアーケードにおける、対戦格闘ACTのメインタイトルとして絶大な人気を誇っている「ZERO3」。このホットなタイトルが、キミの家のPSで遊べる日まで、あと1カ月足らず。しかも、完全移植だけに留まらず、「スーパーストリートファイターII(スパII)」キャラクターの復活や、カプコンお得意の育成モードの追加など、まさに「ZERO3」完全版といわんばかりの注目要素が盛りだくさん! 対戦ACTファンなら買わずにはいられない内容だ。写真を見てもわかるように、移植のクオリティもバッチリ。それでは、新要素の数々を見ていこう!





◀▲PS版オリジナルステージやオリジナルカラーもある。また、M.バイソンの通常技のモーションも、一部追加される。バイソンファンには朗報だね。

さらに そしてヤツらがやって来る…

3人のキャラが登場決定!!

PS版オリジナルの登場キャラは、この3人。全員が、『スパII』からの復活組。彼らが『ZERO3』でどう動くのか、ファンでなくとも非常に気になるところだ。



▲炎をまとった強力な対空攻撃「熾炎脚」!



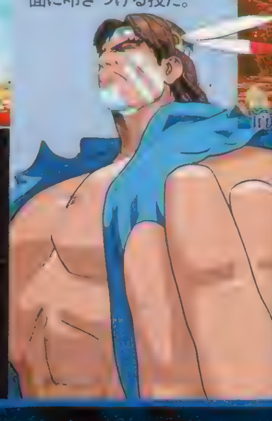


フェイロン

FEI LONG

某アクションスターを彷彿とさせるクンフー使い。小柄な身体ながら、攻撃力の高い連続技を使いこなす。新技はあるかな?

▶T・ホークといえば、やっぱりこの「メキシカンタイフーン」。敵をつかんで地面に叩きつける技だ。





T・ホーク

T. HAWK

「スパII」では、ザンギエフに続く重量級キャラとして、ファンも多かった。もちろん格闘スタイルは投げ技がメイン。

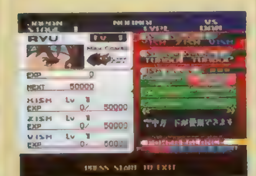
ウワサの新モード

コレがPSオリジナル「ワールドツアーモード」の秘密だ

自分の選んだキャラを、世界中に散らばるファイターたちと対戦させながら育成していく「ワールドツアーモード」。ここでは、その特徴的な2つの部分と育成の仕組みについて解説していこう。

ISMセットアップ アーケード版で好評だったISMシステムがパワーアップ

「シンプルな操作のX-ISMが好きだけど、空中ガードもしたい……」。そんなワガママな願いがかなっちゃうのが、このISMセットアップ。対戦によって得た経験値を振り分けて、各ISMが最初から持っている特性以外の特性を追加することができるぞ。



▲6つの追加特性を振り分けて、自分好みに作り変えろ！

ISMプラス一覧

ガードパワープラス
ガードゲージを伸ばし、ガードクラッシュをされにくくする。

オリジナルコンボ
V-ISMの専用技だった、オリコンが使用可能になる。

空中ガード
X-ISMでも、空中ガードができるようになる。

ZEROカウンタープラス
ゼロカウンターを装備。2種類目のゼロカウンターもあり？

ゲージプラス
技ゲージのストック数を3以上にできる。

防御力アップ
攻撃を受けたときに減るゲージの量を少なくしてくれる。

こんなことが可能

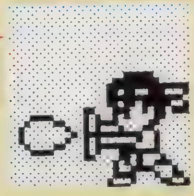


▲X-ISMの攻撃力は残しつつ、空中ガード。これで、ジャンプ時のリスクが減るぞ。



▲オリコンを装備したZ-ISM。「ZERO2」のような攻めも可能になる!?

ポケステとの関連 いつでもどこでも育成できる



ポケステは、このモードに対応していることが判明。PS本体とポケステで育てたキャラを友だちとやりとりして、お互いのゲームで使うことも！

「ポケステ」での育成の流れ

〈PS本体〉
ワールドツアーモードで、キャラを選びCOM対戦。経験値を稼いでいく。

育成

〈PS本体〉
稼いだ経験値を使い、ISMセットアップで強化。または、ポケステからキャラをロード。

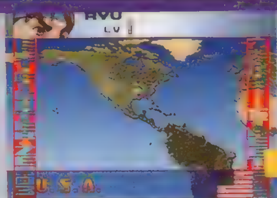
ポケステにロード

〈ポケットステーション〉
ロードと同時に2人のパートナーが決まる。3vs3でポケステ同士の対戦やCOM戦をくり返し、キャラを強化。

育成・フィードバック

ワールドツアーモードはこう展開する！

では、このモードの実際の流れを見てみよう。日本、アメリカなどいろいろなコースがある。



①キャラを選択
▲まずはキャラを選択。キャラによって対戦相手が違ってくる。

②ISMセットアップ
▼最初はまだ、ISMプラスを1つも持っていない。





③対戦
▲見事、闘いに勝利すれば、それに見合った経験値を得られる。

④キミのキャラをレベルアップ
▼得た経験値でレベルアップ。あとは、②〜④をくり返して最強を目指せ！





▲飛び道具「エアスラッシャー」は健在。



▶新スパコン「テーマオブサンライズ」。

ディージェイ

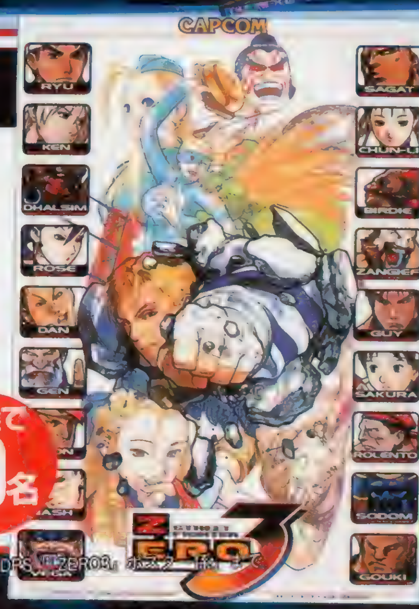
飛び道具や対空技など、必殺技のバランスが整っているディージェイ。「スパⅡX」では最強とウワサされたが、このゲームでは？

サイン入り「ZERO3」ポスタープレゼント!!

『ZERO3』の開発プロデューサー・船水紀孝氏のサインが入った、アーケード版のビッグサイズポスターを抽選で10名の読者にプレゼント！欲しい人は、ハガキに自分の住所、氏名、電話番号を書いて下のあて先まで応募しよう。しめ切りは12月24日（当日消印有効）。

なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

抽選で10名



あて先……〒101-8305 （株）メディアワークス DPS「ZERO3」ポスター係まで

発売直前！ ポイントを徹底チェック!!





少女と出会い、少年は旅立つ…

サウザンドアームズ



いよいよ発売が近づいてきた、注目の冒険&恋愛RPG『サウザンドアームズ』。今回は壮大な冒険への旅立ちに備えて、序盤のストーリーを先取りチェック！　戦略性あふれるバトルやミニゲーム、デートといった本作ならではの魅力にも鋭く迫っていくぞ!!

12/17 発売	サウザンドアームズ (アトラス)
RPG	MC(1ブロック)、DS(AC非対応)
¥6,800(CD2枚組)	

オープニングムービー初公開!

まずは、プレイヤーをゲームの世界に誘うオープニングムービーを初公開！　物語のイメージにマッチしたオープニングテーマに乗って流れるムービーは、美しくなめらかなアニメーション。ポリゴンで構成されたリアルなCGをバックに、２Dのキャラクターたちが生き生きとした表情、アクションを見せてくれるぞ!!





序盤のストーリー展開と魅力的なシステムをピックアップして紹介！

今回は、主人公のマイスがヒロインのソディナと出会い、いっしょに旅立つことになる第3章までの流れをピックアップして紹介。同時に、基本となるシステムについてもおさらいしておこう。ゲーム序盤からドラマチックに展開するストーリーと、洗練されたゲームシステムに期待はふくらむばかりなのだ！

Story Check ストーリーチェック / System Check システムチェック

第1章 その名はマイス！ 昨日まで貴族！

ソディナとの出会い

貴族の家系に生まれ何不自由なく育ったマイスター（精霊鍛冶師）の少年、マイス。女の子に夢中の軟派な暮らしをしていたが、故郷の町が帝国ディアノーバの「黒い軍団」の襲撃に会い、命からがら逃げ出すことに。たどり着いた先のボイズビーの町でソディナという名の少女に出会った彼は、ソディナの兄、ジャービルが一流のマイスターと知り、弟子入りを願うのだが……。



▶貴族生活から、一夜にして流浪の身へ。残ったのは先祖伝来の剣一本…。



◀ソディナとの出会い。この出会いが、マイスを壮大な冒険に導く。

マイス、初めてのバトル！

リアルタイム制、アイテムの活用、前衛・後衛のポジショニングによる役割分担などのさまざまなシステムを取り入れた戦略性豊かな戦闘が、第1章で早くも登場。戦闘の基本をマスターしつつ、ダンジョンで待ち受けるボス戦に備えよう。マイスの冒険はいきなり前途多難!?



◀スリリングなリアルタイムバトル！ 素早い判断が重要。

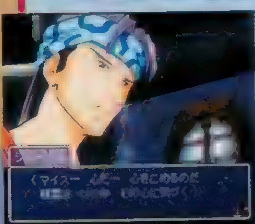


◀必殺技や魔法、応援など、楽しい要素が盛りだくさん！

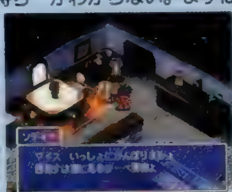
第2章 ときめきトラッドガルド？ マイス修業の日々

マイス、修業の日々

ソディナの助力もあり、ジャービルに弟子入りを許されるマイス。さっそく修業を始めるが、未熟な彼にはマイスターの仕事に欠かせない“精霊の気持ち”がわからない。まずは町の人たちの依頼に応えて、さまざまな仕事をこなしていこう。ソディナの優しさに励まされつつ、修業は続くのだ。



▲マイスはジャービルの期待に応えて“精霊の気持ち”を知ることができるのか？



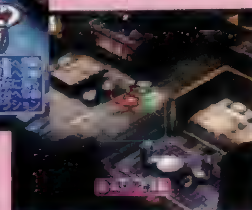
▶ソディナの励ましが、マイスを支える。

熱いミニゲームに燃えろ！

修業に励むマイスの姿が描かれるこの章では、途中に2つのミニゲームが登場する。反射神経と記憶力が試されるこれら2つを始めとして、ゲーム中にはほかにも豊富なミニゲームが用意されているのだ。何度もチャレンジしたくなる!?



◀修業が題材のミニゲーム。ジャービルの動きを正確に繰り返すのだ。

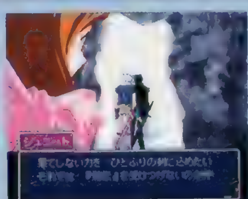


▶精霊の力で暴れ出した包丁を、剣で素早く叩き落とすミニゲーム。

第3章 神秘の鍛冶師！ ジャービルとシュミット

霧の谷、闇への誘い

ジャービルの一番弟子、シュミットは、力を欲するあまり、闇の心に捕らわれてしまう。そんな彼に、ジャービルは霧の谷にある「薄明の鏡」で自分の姿を見てくるようにと命じ、マイスとソディナも後を追った。薄明の鏡の前で自分の醜い姿にショックを受けるシュミット。彼の力を求める帝国ディアノーバの皇帝も登場し、過酷な運命の歯車はゆっくりと回り始める…。



◀薄明の鏡は闇に染まったシュミットの心を映す。



◀「黒い軍団」の襲撃で、ボイズビーが炎上！

デート♥デート♥デート♥

第3章では、いよいよ女の子とのデートが可能に！ 会話を楽しみながら女の子の好感度を上げていこう。デートに誘える相手はゲームが進むにつれて増えていくぞ。

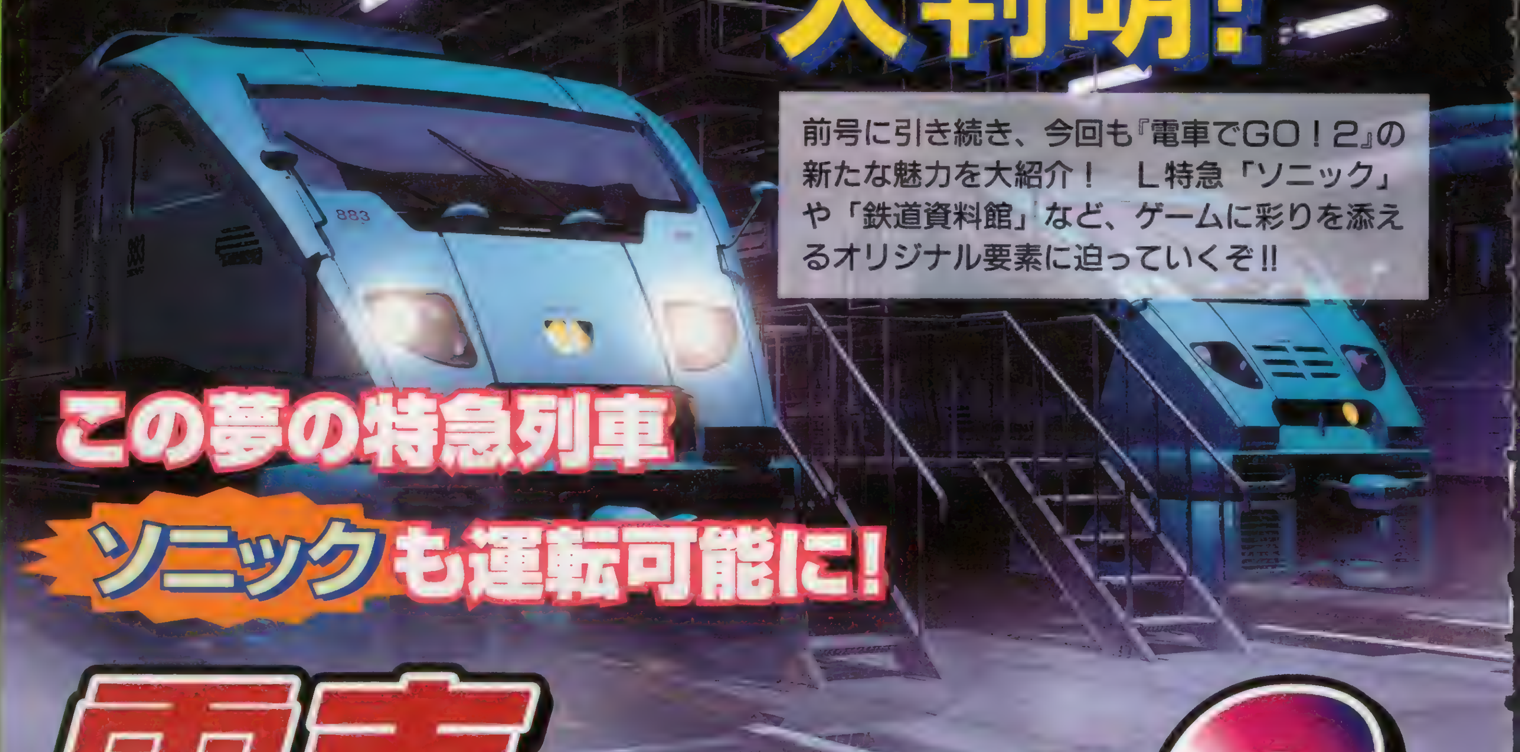


▲デートイベントでは、女の子の気持ちを盛り上げるほど、会話を長く楽しめるぞ。



◀女神像でデートのセッティング。ミニゲームをプレイすることも可能。

新たなるPSオリジナル要素が大判明！



前号に引き続き、今回も『電車でGO！2』の新たな魅力を大紹介！　L特急「ソニック」や「鉄道資料館」など、ゲームに彩りを添えるオリジナル要素に迫っていくぞ!!

この夢の特急列車ソニックも運転可能に！

電車でGO!2™

L特急「ソニック」とは？

数々のデザイン賞に輝いたJR北九州が誇る最新車両

「ソニック」とは、JR鹿児島本線を走る特急列車883系の愛称で、ゴーシャスな内装や個性的な外観から、"ワンダーランドエクスプレス"と呼ばれる人気車両だ。機能的にも、制御振り子台車（カーブなどで急激に車体が傾くのを制御する作用）などの最新システムを導入。曲線の多い博多〜大分間でも、快適に走ることができるハイテク特急なのだ（最高速は130km/h！）。



883系ソニック

PS版『電GO2』は移植＋αで楽しさ倍増！

「電ＧＯ！」シリーズは、アーケードでも好評稼働中のリアルな電車運転ゲームだ。ルールはいたって簡単で、一定時間内に目的の路線を走破すればクリアとなる。だが、ただのんびり走ればいいわけではない。ゲームの醍醐味は、運転中に発生する速度制限や緊急停止などの多種多様な突発イベントに対処しつつ、ダイヤを守り、駅での停止位置でしっかり停車することなのだ。アーケード版「２」からは、定刻通りに駅を通過する「定通」という新ルールも加わり、運転の奥深さは一層アップ！　今回のＰＳ版「２」は、さらに運転できる路線や車両も増えているので、大いに期待できるぞ。



◀画面左上に次駅通過時刻と現在時刻を表示。定刻通りに通過すれば「定通」の文字が出て、持ち時間が増えるぞ。



▲ゲームの魅力の１つ「停車」の結果画面。徐々にスピードを落としつつ、寸分の狂いのない停車を目指すときの緊張感がたまらないのだ!!

12/17 発売	電車でGO!2 （タイトー）
電車運転ゲーム	MC(1ブロック)、DS/AC対応、「電車でGO!」コントローラ(ワンハンドルタイプ含む)
¥5,800	＊限定版「X'masスペシャルギフトパック」(「電車でGO!」コントローラ付き)¥9,800

追加された2大新要素の魅力を徹底紹介！

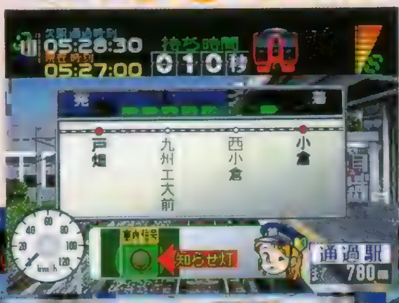
大阪環状線に続く第２のＰＳオリジナル路線は、「電ＧＯ！」初の九州の路線「鹿児島本線」！　４つのモードで鉄道の魅力を堪能できる「鉄道資料館」も要注目の新要素だ!!



NEW路線 鹿児島本線

「こまち」のライバル出現！「２」の目玉はこの路線か？

鹿児島本線は九州を代表する有名路線で、門司(もじ)港(福岡県)～鹿児島間を運行している。車両は、普通＆快速用の３種と特急用に４種類用意され、外観がすべて違うという特徴を持つ。ゲームでは福岡～小倉間を収録し、「ソニック」による高速運転と813系による快速運転が楽しめるぞ。





▲▶山林や海辺など自然色豊かな背景も楽しめるという鹿児島本線。九州地方の読者にとってはなじみの深い景観だけど、このゲームで再現度をチェックしてみるのもいいかも？

九州を代表する有名路線が遂に「電GO!」に登場!!

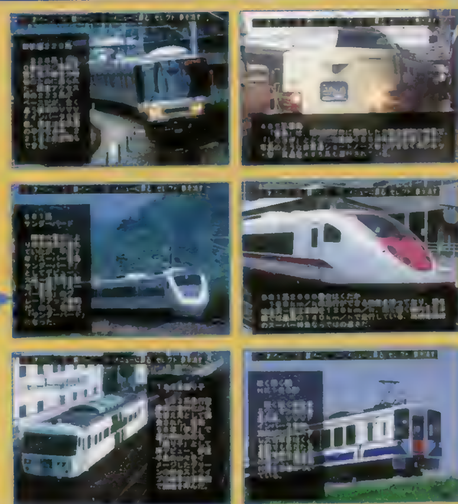
NEWモード？ 鉄道資料館

鉄道マニア必見のメモリアルオプション

以下に紹介するのが初公開のオプション「鉄道資料館」。これは写真、モデル、映像、音楽の４フロアから、鉄道の魅力を堪能できるというものだ(ゲームに登場するものを含む)。しかも内容がゲームとリンクしていて、路線をクリアするごとに見られる資料などが充実していくという、遊び心たっぷりの仕様になっている。なかにはマスコットガール「鉄っちゃん」の秘蔵イラストや駅弁の資料まで出てくるとか……。

写真フロア

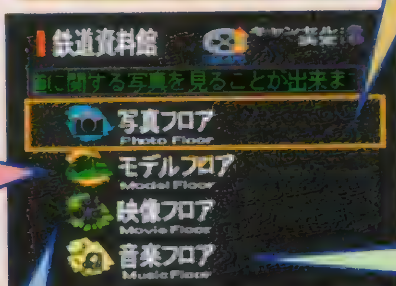
このフロアは、ゲームに登場するものをはじめ、全国の人気車両のベストショットを収めた実写のスチール写真が閲覧できる。写真は解説付きなので、各列車に関する詳細がバッチリわかるぞ。また、路線の各駅で購入できる「駅弁」の写真も収録されているらしい。これで旅行気分も味わえるかな？



◀人気車両が実写で迫る！　鉄道マニア感涙のオリジナルオプションだ。

まさに鉄道アルバム！



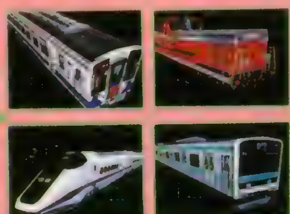


モデルフロア

これはポリゴンで再現された車両をあらゆる角度から鑑賞できるというフロア。普通では見られないアングルもバッチリ？



▲上下左右、どのような角度からでも楽しめるのだ。



細かな部分も再現！

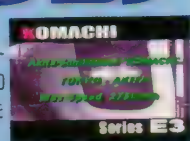
音楽フロア



このフロアでは、ゲーム中に使用されたBGM、SE、ボイスを自由に聴くことができるのだ。

映像フロア

このフロアでは、ゲーム中のムービーが楽しめる。総数10以上ものムービーを収録してあるぞ。

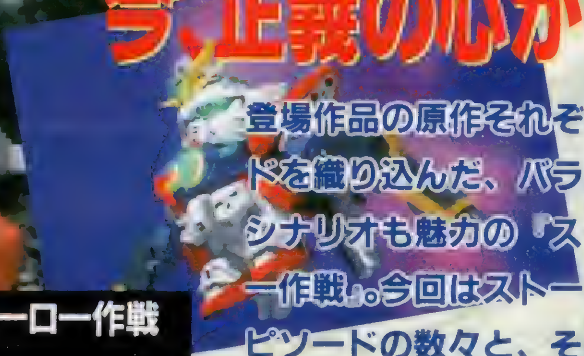




新たな魅力を乗せてもうすぐ出発進行よ♥



スーパーヒーロー作戦



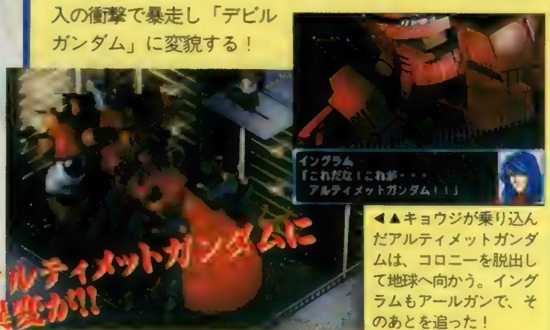
今、正義の心が1つに!

登場作品の原作それぞれのエピソードを織り込んだ、バラエティ豊かなシナリオも魅力の『スーパーヒーロー作戦』。今回はストーリー序盤のエピソードの数々と、その見どころをピックアップ！

99年1/7予定	スーパーヒーロー作戦 (バンプレスト)
RPG	MC(3ブロック)
¥6,800	

作戦1 デビルガンダムの目覚め

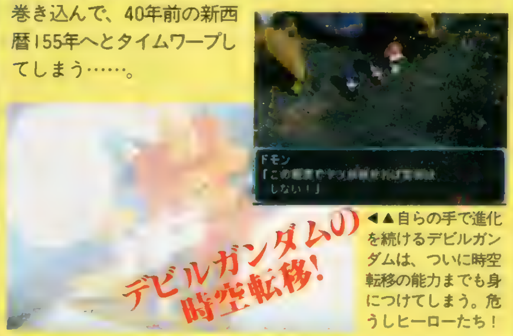
地球圏を破滅に導く危険性を秘めた「アルティメットガンダム」。その破壊任務を受けたイングラム（主人公）は、格納庫に潜入する。しかし、開発者であるライゾウ＝カッシュ博士の息子、キョウジがアルティメットガンダムを起動。地球に向かったアルティメットガンダムは、大気圏突入の衝撃で暴走し「デビルガンダム」に変貌する！



◀▲キョウジが乗り込んだアルティメットガンダムは、コロニーを脱出して地球へ向かう。イングラムもアールガンで、そのあとを追った！

作戦2 過去への扉

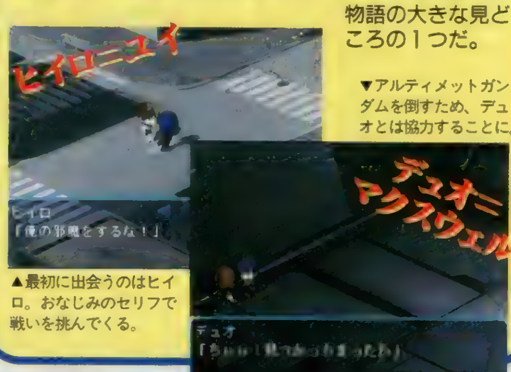
アールガンに乗って地球に降下したイングラムは、そこでシャイニングガンダム、ガンダムヘビーアームズに遭遇。3体は共同戦線を張り、デビルガンダムを攻撃する。しかし、追いつめられたデビルガンダムは宇宙に逃走し、時空間跳躍を開始！　イングラムとガンダムパイロットたちを巻き込んで、40年前の新西暦155年へとタイムワープしてしまう……。



◀▲自らの手で進化を続けるデビルガンダムは、ついに時空転移の能力までも身につけてしまう。危うしヒーローたち！

OPERATION CHECK!
早くも登場!「ガンダムW」の少年2人

イングラムがアルティメットガンダムの捜索を行う一連のエピソードでは、「ガンダムW」のヒイロ＝ユイとデュオ＝マックスウェルが登場！　それぞれ別の組織から、アルティメットガンダムに関する極秘任務を受けている2人。彼らはイングラムを邪魔な存在とみなし、愛機のガンダムで戦いを挑んでくる。今後の展開で味方にも敵にもなり得るヒイロとデュオの動向は、物語の大きな見どころの1つだ。

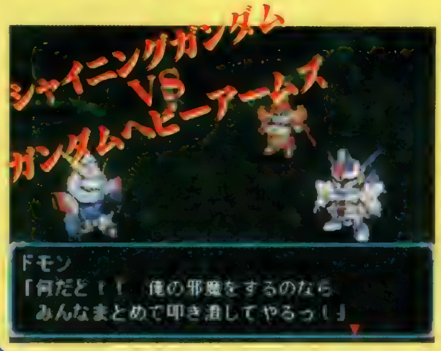


▲最初に出会うのはヒイロ。おなじみのセリフで戦いを挑んでくる。

▼アルティメットガンダムを倒すため、デュオとは協力することに。

OPERATION CHECK!
新世代ガンダム夢の共演!

作品の壁を超えた、ヒーローたちの夢の共演。そんな本作ならではの魅力を初めて実感できるのが、このエピソードだ。アールガンとシャイニングガンダムの対決が、ガンダムヘビーアームズを交えた3つどもえのバトルに発展！　そして最後はデビルガンダムを相手に、3体が協力して戦う。ファンなら興奮せずにはいられない、熱いシーンの連続だ!!

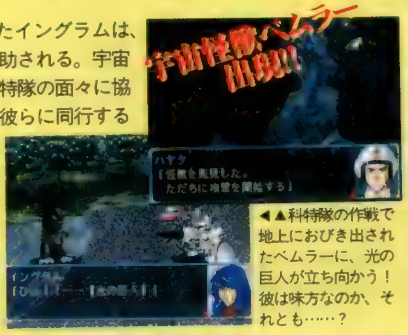


◀火がついたら止まらないドモンと、あくまで冷静なトロワ。好対照な2人の掛け合いが、夢の対決に華を添える！

ヒーローたちの命をかけた「作戦」に接近!!

作戦 3 ウルトラ作戦第1号

新西暦155年へと飛ばされたイングラムは、科学特捜隊のハヤタ隊員に救助される。宇宙怪獣ベムラーを追っていた科特隊の面々に協力を求められ、イングラムは彼らに同行することになった。しかし、地上に現れたベムラーのパワーに、科特隊とアールガンは苦戦を強いられる。そのとき、閃光とともに飛来した光の巨人が、ベムラーの前に立ちはだかった!!



◀▲科特隊の作戦で地上におびき出されたベムラーに、光の巨人が立ち向かう！ 彼は味方なのか、それとも……？

OPERATION CHECK!

ウルトラマン初登場

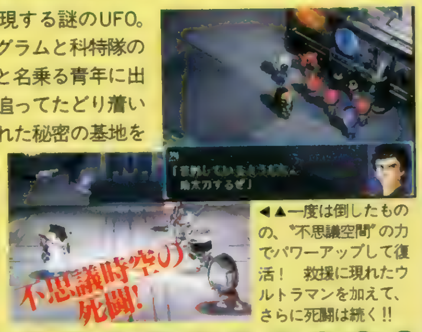
このエピソードには、ウルトラマンがハヤタ隊員の命を救うイベントが、プロローグとして挿入される。このシーンは、ファンなら懐かしいシーンだろう。原作を知らない人でも、このシーンを見ることによって、ハヤタ隊員がウルトラマンに変身できる理由がわかるようになっている。



▲ビートル号の衝突シーンから、ウルトラマンが命を救う場面まで。歴史に残る名場面を、細かいセリフの1つ1つまで忠実に再現！

作戦 4 蒸着せよ! 宇宙刑事ギャバン

ある山岳地帯に頻繁に出現する謎のUFO。その調査に乗りだしたイングラムと科特隊のメンバーたちは、一条寺烈と名乗る青年に出会う。そして、彼のあとを追ってたどり着いた場所で、洞窟の奥に作られた秘密の基地を発見！ イングラムは単独で内部に潜入し、基地の最深部で異形の怪人に遭遇する。そのとき、助っ人に現れた一条寺烈が宇宙刑事ギャバンに蒸着した！



◀▲一度は倒したものの、"不思議空間"の力でパワーアップして復活！ 救援に現れたウルトラマンを加えて、さらに死闘は続く!!

OPERATION CHECK!

実写ムービーで"蒸着"!

このエピソードの見どころは、なんといっても宇宙刑事ギャバンの「蒸着」シーンだ。原作の映像を取り込んだ実写ムービーで、かっこいい変身アクションが展開！ ちなみに、ゲームに登場するすべてのメタルヒーローに、このような実写ムービーの変身シーンが用意されているぞ！



▲「蒸着！」のかけ声とともにギャバンへと変身！ もちろん、効果音や決めゼリフも原作そのまま。東映ヒーローファンは感涙モノの変身シーンだ。

作戦 5 姿なき挑戦者

透明の円盤が人々をさらう事件が多発。科特隊は事件を解決すべく、ウルトラ警備隊と共同作戦を展開する。透明円盤に着色料を噴射する作戦によって円盤の基地を発見したイングラムたちは、さっそく人々の救出に向かう。しかし、すでにモロボシ＝ダンと名乗る青年が人々を救出していた。そして、事件の黒幕のクール星人が脱出をはかったそのとき、2人目の光の巨人が出現する！

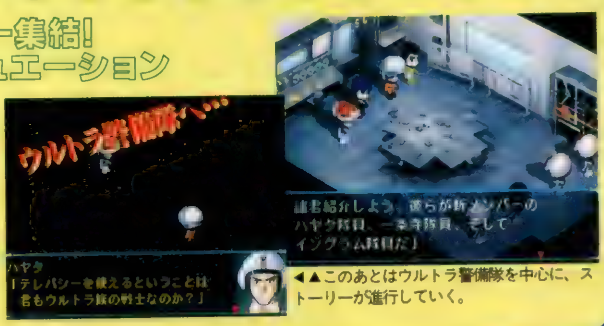


◀▲ハヤタ隊員の活躍で、透明円盤の基地が判明。さっそく、人々の救出に向かったイングラムと一条寺は、その基地で2人目の光の巨人を目撃する！

OPERATION CHECK!

ヒーロー集結! 驚きのシチュエーション

このエピソードの最後には、イングラム、ハヤタ、一条寺の3人がウルトラ警備隊に転属されるという驚きの展開が待っている。イングラムを含めて、実に4人ものヒーローが同じ組織に集結するのだ！ すべてのヒーローが出そろう頃には、どうなってしまう!?



◀▲このあとはウルトラ警備隊を中心に、ストーリーが進行していく。

TV-CM収録現場に潜入!

なんと「スーパーヒーロー作戦」のTV-CMに「日本一のヒーロー役者」こと、宮内洋さんの出演が決定！ その撮影現場にDPSが潜入した。「快傑ズバット」の早川健のコスプレをして……。

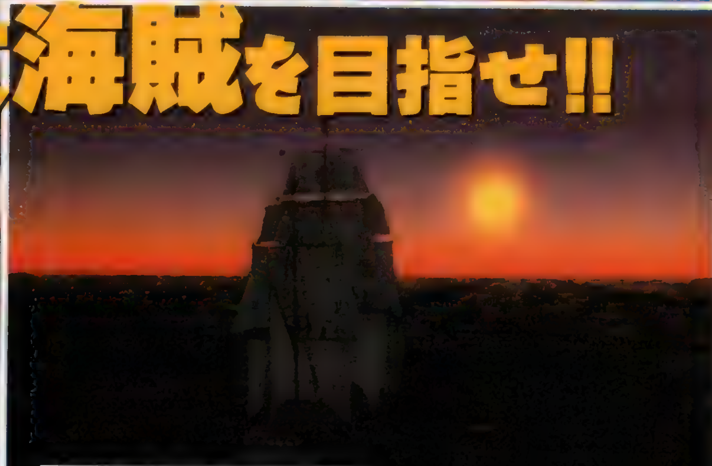


◀コスプレして取材に来てしまう、TPOをわきまえないアホ編集者Nにも、やさしく接してくれる宮内洋さん。さすが日本一のヒーロー役者！



痛快無比!! 8つの海をまたにかけ大海賊を目指せ!!





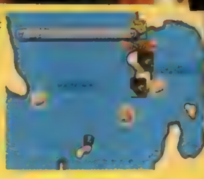




12|3 発売	進め!海賊 (アートディンク)
SLG	MC(4ブロック)、PS(2ブロック)
¥5,800	

財宝を集め、勇敢に戦い、さまざまな謎に挑む！　そんなスリル&ロマンに満ちた海賊稼業を満喫できるSLGが登場だ!!

伝説の秘宝「アンクオブマイト」を求め、世界中の海を冒険!!



「進め！海賊」は、２人の主人公から１人を選んで海賊を指揮し、伝説の秘宝「アンクオブマイト」を求めて世界の海を冒険するＳＬＧ。財宝集めや熱いバトルなど、ゲームには楽しい要素が盛りだくさん！　ポケステを使えば子分の育成も楽しめるのだ!!

主人公①亡き父の跡をつぐ ロジャー・フリント



「アンクオブマイト」を探す航海で消息を絶った偉大な海賊王、キャプテン・フリントの忘れ形見。考え方の古い父親に反発して家を飛び出し、海軍で訓練を積んでいた。亡き父の志を継いで、フリント一家のキャプテンを襲名する。

主人公②結婚直後から未亡人 サラ・ターニッツ



キャプテン・フリントの最後の妻。踊り子として名の通った褐色の肌の美女。結婚式の翌日に航海に出た夫の船が沈んだと聞き、身の振り方を考えていたところ、生き残った夫の子分から海賊のキャプテンになってほしいと頼まれる。

海賊稼業はこんな仕事!

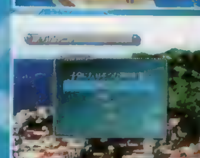
ひとことで海賊稼業といっても、やることはさまざま。船を襲って財宝を奪うのはもちろん、ナワバリをかけて同業者と一戦交えるのも立派な仕事だ。まずは、そんな幅広い海賊稼業をピックアップ！

①旗揚げた野郎どもを



商船、客船から奪う財宝は、海賊の貴重な収入源。乗客や商人に恨みはないが、子分を養うためには仕方がない。それが海賊の宿命だ。

②港町で情報を収集!



人々の出入りが盛んな港町には、耳寄りな情報がゴロゴロしている。でっかいお宝を頂戴するには、地味な情報集めも大事なことだ。

③覚悟はいいか？ 冒険だ!



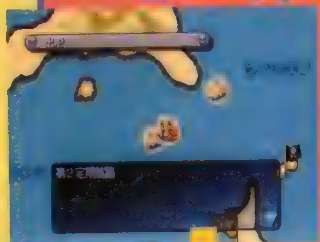
財宝のありかや敵対する海賊のアジトなどの情報が聞けたら、さっそくいただきに出発だ！どんな冒険も恐れない、海賊魂の見せどころ!!

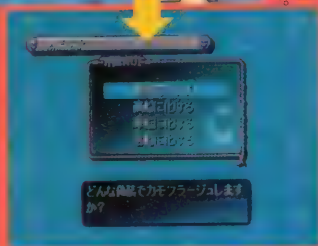
大海賊フリント一家の4つの知識

新たなキャプテンを得て、心機一転、海の冒険を再開したフリント一家。ここでは世界一の大海賊を目指し、伝説の秘宝「アンタオフマイト」の秘密を探るうえで絶対に忘れてはならない、「進め！海賊」の基本的な要素に関する4つの知識を紹介しよう。

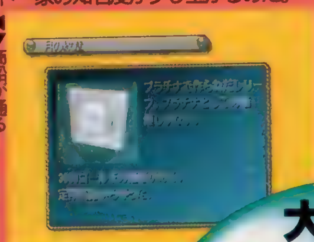
知識その1　海賊は…お宝略奪だ！

商船や客船相手の略奪は、定期航路上で船を待ち伏せて行う。船を警備している兵士をすべて倒せば財宝が手に入り、フリント一家の知名度が少し上がるのだ。





◀▼商船が通る航路を調べ、偽装して近づこう。



▲1隻の船から最高で3つの財宝が手に入る。レアものもあり。

知識その2　陸にあがっても大忙しな…情報集めだ！

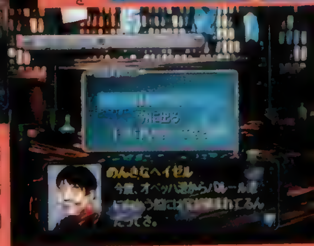
港町の酒場や市場などでは、イベントのフラグになっている貴重な情報や、オイシイ儲け話が聞ける。また、子分にできそうな人材を捜すこともできるのだ。



◀有力な情報を聞き逃すな！



▲港町によって、入手できる情報は異なるのだ。



▶儲け話を聞き逃すと大損してしまうぞ。

知識その3　海の男は…戦闘だ！

船の襲撃や、アジトの攻防戦といった戦闘では、味方と敵が入り乱れて壮絶な白兵戦を展開！　また、船を襲撃したときは前哨戦として、大砲で攻撃しながら相手の船を追いつめる海戦が繰り広げられる。



▲海戦では、海戦船を相手の船に横づけする。

海戦

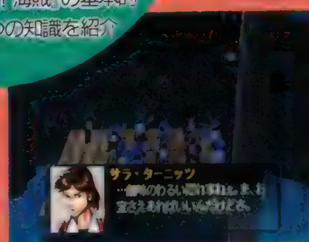
白兵戦



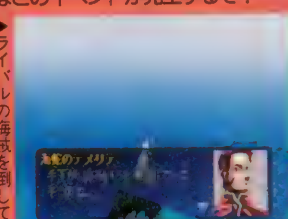
◀▲白兵戦では、子分たちに大まかな指示を出すことができる。

知識その4　魂をゆさぶる…イベントも大切だ！

港町でイベントのフラグになる情報を入手していると、マップに新しいマークが追加される。そこに海賊船を移動させると、情報で語られていた冒険や戦いなどのイベントが発生するぞ！



▲敵対する海賊のアジトに攻め込むこともできる。ただし、敵も自分と同じようにワナをはって待ちかまえているかも？



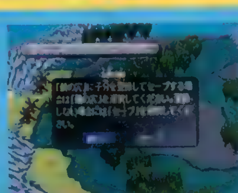
▶ライバルの海賊を倒して、海域の支配権を得るのだ！

ライバルと対決!!



ポケステ情報！　弱い子分は『鯱の穴』へ

「進め！海賊」では、持っている財宝を1つ消費して、5人の子分を「鯱の穴（しゃちのあな）」と呼ばれる訓練所（ポケステ）に入れることができるのだ。



◀子分の移動はセーブ画面で可能。

親分！　海賊はつらいよ

「鯱の穴」では、特訓の様子を見て叱ったり、はげましたりしながら子分が育つのを見守るのだ。



甦るあの感動!

名作STGシリーズの豪華3本立て!

〜第1集 撃墜王の時代〜

I 収録タイトル
「1942」
「1943」
「1943改」



◀容赦のない怒涛の攻撃が降りそそぐ、高難度の縦スクロールSTG3作（写真は「1943改」）。

'87年〜'92年の名作ばかりを集めた



◀横スクACTの傑作シリーズ。時代を超えた楽しさは要体験！（写真は「超魔界村」）

すべての「魔界村」がこの1枚に!

II 収録タイトル
「魔界村」
「大魔界村」
「超魔界村」

〜第2集 魔界と騎士〜

カプコン アーケード作品集



◀横スクACT、パズルACT、縦スクSTG2作を収録したおトクな一本（写真は「ソンソン」）。

III 収録タイトル
「ソンソン」
「バルガス」
「ひげ丸」
「エグゼドエグゼス」

アーケード参入期の歴史的な4作!

〜第3集 ここに歴史はじまる〜

カプコン ジェネレーション!!

秀作アクションSTG3作を収録!

〜第4集 孤高の英雄〜

▶8方向攻撃が可能という斬新さが人気を呼んだ3作。「バイオ〜」の原点!?（写真は「戦場の狼」）



IV 収録タイトル
「ガンスモーク」
「戦場の狼」
「戦場の狼II」

そして——



全集デュアルショック対応や、各タイトルごとにイラストや開発資料などを閲覧できる「コレクションモード」を搭載しているなど、オプション要素も大好評の『カプコンジェネレーション』。待望の第5集は、対戦ACTの先駆的名作の『ストII』シリーズ3作を収録した話題の1本、『格闘家たち』だ!

ついに登場! "対戦格闘"を CAPCOM

V 収録タイトル

『ストII』シリーズの原点がここにある。





'91年3月『ストリートファイターII』

登場するファイターは、リュウ、ケンなど、わずか8人のみ。だが操作性の複雑化で、逆にキャラとの一体感を表現することに成功した初めての作品といえる。また、「キャンセル」や「めくり」、「ピヨリ」などの格闘用語もこの作品から生まれた。



▲対戦格闘の真の歴史は、ここから始まったのだ……。

『ZERO3』(PS)発売間近の今こそ"対戦"のルーツを知れ!



この「第5集 格闘家たち」には、乱入対戦ブームの火付け役としてアーケードに登場し、"対戦格闘"を超人気ジャンルに押し上げた「ストⅡ」シリーズ3作が収録してある。計6つものボタンが設定され、さらにキャラを細かく操作することができるようになった点も、プレイヤーにとって新鮮な魅力だった。確かに現在の対戦格闘と比べると、必殺技は少なく、攻撃・防御法も単純。だが、対戦の緊張感は、今のものにまったくひけをとらない。「ZERO3」をはじめとした対戦格闘が盛り上がりを見せている今、その"原点"を知るために、バリバリの格闘ゲーマーも、格闘オンチな人も、この1本は絶対に体験すべきだ!!

PS版はただの移植じゃない!



▲各タイトルをクリアすると…
▶ファン垂涎の秘蔵イラストなどが見られる「SECRETS」が閲覧可能になる。さらに、3作すべての「SECRETS」を開くと、スゴイことが起こるらしいぞ!!

発売直前緊急コラム

同シリーズに深く関わったこの方が当時を振り返る!

ボクと『ストⅡ』の頃…。

カプコン取締役 開発本部 副本部長 船水紀孝氏

「格闘のゲームがやりたい」というアメリカのユーザーからの要望(海外リサーチで得たもの)を受けて、まず『ファイナルファイト』(横スクロールACT)を作ったんです。ところが、アメリカのユーザーに「こういうのじゃない。人と人とが(プレイヤー同士が)1対1で対戦できる格闘ゲームを作ってほしいんだ」と強く言われて…。そして作られ始めたのが『ストⅡ』だったんです。当初は、見も知らない人同士が対戦することになるこんなアーケードゲームが、日本で受け入れられるのだろうか? と思っていましたね。『ストⅡ'』は、ユーザーの「四天王も使わせろ」という声で作られ始めました。そして『ターボ』は……あぁ、思い出したくもない! 昔はムチャなスケジュールと少ない容量で必死に作っていましたからね……。そんなわけで、この3作品には僕たち開発スタッフの青春(?)の思い出がいっぱい詰まっています。自分にとってとても大切な、この『ストⅡ』シリーズがなかったら、多分ゲーム業界には残ってなかったんじゃないかと思ってます。そういう人って、結構多いですよね。

PROFILE

ふなみず・のりたか●カプコンが誇る多くの人気対戦ACTの開発を取り仕切るエライ方。「ストⅡ」シリーズの"生みの親"としても、知る人ぞ知る存在。

メジャーにした歴史的な3作を一挙収録!!

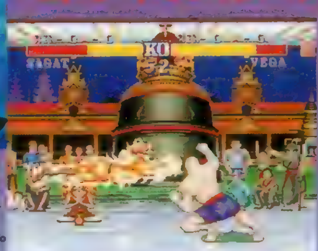
GENERATION カプコンジェネレーション

第5集 格闘家たち

12/3 発売	カプコンジェネレーション 第5集 格闘家たち (カプコン)
対戦ACT	MC(1ブロック)、DS(AC非対応)
¥5,800	2P対戦可







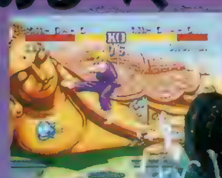
◀12人が使用可能に! 通信対戦台が設置されたのも、この頃のこと。

前作でボスとして登場した4キャラが使用可能になるという、当時としては斬新なバージョンアップを遂げた作品。ボス4体のその強さは、超話題に。

驚異の四天王ここに登場!

さらなる技を極めるべく…

ゲームスピードの高速化と、各キャラの強さのバランスを調節することにより、ゲームは飛躍的に進化した。また、新必殺技が追加されたことにより、対戦での攻撃のバリエーションも増え、対戦ブームがさらに熱いものになった。



▲一瞬の隙をつき合う緊張感がさらに熱く!!





※第1集～第4集は¥5,800で発売中です。

年末年始ソフトカタログ

今年の冬はPSで遊び倒せ! 話題作をまとめて紹介!!

年末年始のソフトラッシュもいよいよ目前。Part2となる今回も、いろいろなジャンルから編集部オススメのソフトを紹介するぞ。年末年始にどのソフトを購入しようか迷っているキミは、このカタログを参考にして今から計画を立てておこう。ボヤボヤしていると、目当てのソフトがアッという間に売り切れちゃうぞ。

12 17 EHRGEIZ エアガイツ

対戦ACT

▶¥5,800
▶スクウェア
▶MC（1ブロック）、AC(DS対応)
2P対戦可

アーケードで人気のあった3D対戦ACTがPSにやってくる!

「エアガイツ」は、✚キーとガード、上段攻撃、下段攻撃、必殺技に対応した4つのボタンでマイキャラを操作していく対戦ACT。従来の格闘ゲームと大きく異なっているのが「✚キーを入れた方向（360°）に向かって走る」というシステム。これにより、よりスピーディーで、より戦略性の高いバトルが楽しめるのだ！　そのほかにも打撃技を喰らう直前に必殺技ボタンを押すことで、相手の攻撃に強引に割り込めるインタラプトや、タイミングよくボタンを押すことで初めて出せる連続技のジャストフレームなど、このゲームならではのシステムも盛りだくさんだ。

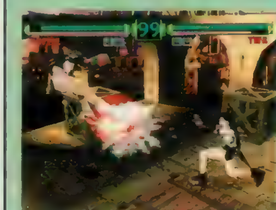


▲魅力的なキャラがたくさん登場する。あらゆるテクニックを駆使して、立ちはだかる敵を倒そう！

ここに注目!!

オリジナルキャラが登場

アーケード版に登場した8人のメインキャラと3人の隠れキャラはもちろん使用可能だが、さらに5人ものオリジナルキャラが登場することが判明しているのだ。伝説の格闘家、増田光司、彼の助手クレア、そして「FFⅦ」のセフィロス、ユフィ、ヴィンセントが登場するぞ。



◀アーケード版の隠れキャラであるティファが、PS版オリジナルキャラであるユフィを攻撃したところ。ファン待望の「FFⅦ」対決だ！

PS版だけのモードも充実!

オリジナルモードも4種類用意されている。ボタン連打が基本のバトルビーチ（バトルダッシュ、バトルフラッグ、バトルハードルの3種目）、トラック状のステージでレースをするバトルランナー、体力がなくなるまで戦う無限バトル、さらには本格的なアクションRPGが楽しめるモードまであるのだ。



▲砂に立てられた旗を取る速さを競うバトルフラッグ。



▼こちらはクエストモード。武器と盾を持ち、魔法を使ってダンジョンを探索する。

登場キャラクター

CHARACTER

アーケード版にも登場していたメインキャラの中から4人を、オリジナルイラストと共に紹介。彼らはそれぞれの道に秀でた、一流の格闘家たちなのだ。



狼少女ジョー

常人の3倍以上の身体能力を持つ狼少女。乗っていた飛行機が墜落し、野性の狼に育てられた彼女は、自らの意志で狼に変身することができるようになった。

ナジーム

キックボクシングの世界で敵なしとなったナジーム。素手での戦いに飽き足らなくなった彼は、「THE EHRGEIZ」を新たな戦場に選んだ。

李　書文

一撃で人を殺せるほどの技を持つため、殺人拳法家と呼ばれている李氏八極拳の創始者。毒を盛られて殺されてしまったが、不老不死の実験材料に選ばれたことがきっかけで復活した。

佐助

記憶喪失のままレッドスコルピオンの工作兵として働いている。ただ、その風貌や使用武器（手裏剣や日本刀）を見る限り、忍者に関係した人物といえそうだ。

テイルズ オブ ファンタジア

12|23 RPG ▸¥5,800 ▸ナムコ ▸MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

かつてＳＦＣで発売された、名作ＲＰＧを移植。とはいえ、新たに大量のムービーデモが導入されたほか、グラフィックやイベントも大幅に変更されるなど、もはや新作と呼べるほどの改良が加えられている。本作のＳＦＣ版で初登場したリアルタイム戦闘システム〝ＬＭＢ〟も、続編の『テイルズ オブ デスティニー』で生まれ変わった〝Ｅ－ＬＭＢ〟を基にして、より進化した形になっている。





▲戦闘では、ＣＤ使用によって音声がさらに豊富になった！ ◀フィールド画面は、ポリゴンを使用した３Ｄ表示となった。

ここに注目!!

ＳＦＣ版と同様に、藤島康介氏がキャラクターデザインを担当。しかも今回は新キャラとして、11歳の美少女忍者「ふじばやし＝すず」も登場するのだ！

スーパーロボット大戦F

12|10 S･RPG ▸¥6,800(初回プレスのみ「スペシャル音楽CD」付き) ▸バンプレスト ▸MC(3ブロック)、DS(AC非対応)

ＳＳで大ヒットした『スパロボ』シリーズ最新作が、いよいよＰＳでも登場する。マジンガーＺ、ゲッターロボからエヴァンゲリオン初号機まで、新旧の人気ロボットたちが地球の危機を救うため、熱い戦いを繰り広げるのだ！　総勢130人もの声優たちにより、戦闘時のかけ声が完全に音声化されているほか、出撃シーンでは原作のアニメ映像を使用したムービーデモも用意されている。





▲スーパーロボットたちの必殺技が、かけ声と共に炸裂する！ ◀本作に収録されたステージは、全部で50種類にも及ぶのだ。

ここに注目!!

本作の初回プレスには、「スペシャル音楽ＣＤ」が付いている。この中には、神谷明氏と矢尾一樹氏が出演するミニドラマも収録されているのだ。

テーマアクアリウム

12|17 SLG ▸¥5,800 ▸エレクトロニック・アーツ・スクウェア ▸MC(5ブロック)、PS(ブロック数未定)

おなじみ『テーマ』シリーズの最新作は、水族館を経営するＳＬＧだ。世界各地から珍しい魚を集めてきて展示するだけでなく、イルカにさまざまな技を調教して、イルカショーを開演することもできるのだ！



▲お客さんの反応をチェックしながら、キミだけのユニークな水族館を築き上げよう。

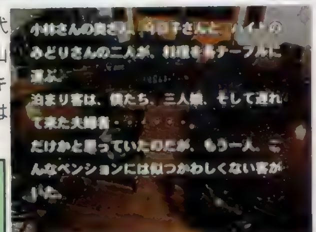
ここに注目!!

本作は、ポケットステーションにも対応。海中の宝物を探索したり、イルカレースで友だちと対戦したりできるぞ。

サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別編

12|3 AVG ▸¥4,800 ▸チュンソフト ▸MC(3ブロック)、DS(AC非対応)

ＳＦＣで大ヒットしたサウンドノベルを代表するタイトルが、ついにＰＳに登場。雪山のペンションで発生した殺人事件の謎を、キミの推理で解き明かすのだ。選択によってはアッと驚く物語に発展することもあるぞ！



▲物語を効果的に盛り上げる背景グラフィックも、一段と美しくなっている。

ここに注目!!

このＰＳ版では、新シナリオが追加されているほか、選んだ分岐をフローチャートで確認することもできる。

EVE the lost one

12|23 AVG ▸¥7,800(「おまけディスク」1枚同梱) ▸イマディオ ▸MC(ブロック数未定)

ＳＳの人気ＡＶＧを移植。内閣調査室の新人捜査官である桐野杏子と、彼女が追っている正体不明のテロリスト、スネーク。同じ物語をこの２人の視点で交互にプレイしていく〝マルチサイトシステム〟が斬新だ。



▲追う者と追われる者、２つの視点から物語を立体的に楽しむことができるのだ！

ここに注目!!

ＰＳ版は、ＢＧＭを完全にリニューアル。また、設定資料などが見られるおまけディスクも同梱されている。

'99年の始まりを飾るソフトラインナップはコレ!!

年末年始には、まだまだ注目ソフトが目白押しだ。ＳＴＧでは、「機動戦士ガンダム　逆襲のシャア」（バンダイ／12月17日／¥6,800）が登場。対戦ＡＣＴでは「EHRGEIZ」（スクウェア／12月17日／¥5,800）や、「封神領域エルツヴァーユ」（ユークス／99年１月14日／¥5,800）が発売される。また、年末年始は期待の大作ＲＰＧも続々と登場する。なかでも「サウザンドアームズ」（アトラス／12月17日／¥6,800）、「ＬＵＮＡＴＩＣ　ＤＡＷＮⅢ」（アートディンク／12月17日／¥5,800）、「チョコボの不思議なダンジョン２」（スクウェア／12月23日／¥6,800）などは要チェックだ。ＰＺＧでは、なんといっても「Ｉ．Ｑ　ＦＩＮＡＬ」（ＳＣＥＩ／12月23日／¥4,800）がオススメだぞ！

ラングリッサーⅣ&Ⅴ ファイナルエディション

99年1月 S･RPG ▸価格未定 ▸メサイヤ ▸MC(ブロック数未定)

人気Ｓ・ＲＰＧシリーズのラストを飾る、２作品をカップリング。ＳＳ版に比べてると、全システムが「Ｖ」に統一されて遊びやすくなったほか、「Ｖ」には難易度の選択も追加された。



BLOODY ROAR2 BRINGER OF THE NEW AGE

99年1|28 対戦ACT ▸¥5,800 ▸ハドソン ▸MC(ブロック数未定)、2P対戦可

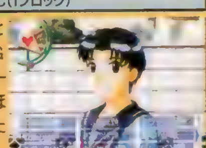
対戦中に獣の姿へと変身できる、３Ｄ格闘ＡＣＴの続編。獣化時には、一発逆転の超必殺技〝ビースト・ドライブ〟が使用可能になった。また、新キャラも続々と登場しているぞ！



トゥルーラブストーリー2

99年1月 恋愛SLG ▸¥6,800 ▸アスキー ▸MC(1ブロック)

転校までの１カ月を女の子と過ごす、人気の高い恋愛ＳＬＧの続編。登場するキャラクターが前作から完全に一新されたほか、基本システムも細部にわたって改良されている。



快刀乱麻 雅

99年1|21 SLG ▸¥5,800(限定版¥7,800) ▸イマディオ ▸MC(ブロック数未定)

パソコンでヒットした剣術道場経営＆育成ＳＬＧを、よりパワーアップして移植。道場を発展させる楽しみだけでなく、門弟の女の子をデートに誘うこともできるのだ！



エニックス新刊情報!!

GC ガンガンコミックス 11/21発売!



背中の十字架、朱く また朱く。

コミック判／定価410円(税込み)

ハーメルンのバイオリン弾き㉖

「リュート編」ここに完結!! ●渡辺道明

月刊少年ガンガン連載中 2大作品
TVアニメ絶賛放映中!!







超・庶民派・宣言!!
(ぷりん帝国一同)

GOGO! ぷりん帝国④

A5判/定価580円(税込み) ●くぼたまこと



キモチはいつも、燃えもえっ!!

燃えもえ②

●黒木祐里 コミック判／定価410円(税込み)


GFC Gファンタジーコミックス
A5判／定価800円（税込み）
11/27発売!
綾佳と望の過去が明らかに…!!
東京鬼攻兵団TOGS③
●斉藤カズサ●
スーパーコミック劇場
©1998キャリアソフト
ラングリッサー伝説に、さらに物語が加わる——!!
ラングリッサーV
ペルソナ
Persona
上田信舟画集
11/27発売!
天然色の仮面世界!!
A4判／定価2,500円（税込み）
©ATLUS
ギャグ王コミックス
好評発売中!
スーパーマリオの大冒険!!
GOGO!
マリオワールド①
●兼本あつこ ©Nintendo
A5判／定価600円（税込み）
彼方とリドルの頭脳戦!勝つのはどっちだ!?
続少年探偵彼方
ぼくらの推理ノート⑤
●原作:夏 緑／作画:祥寺はるか
コミック判／定価410円（税込み）
恋も修行も若葉マーク
半熟忍法帳⑦
●新山たかし
コミック判／定価410円（税込み）
ドラゴンクエストモンスターズ
テリーのワンダーランド
11/25発売!
この1冊で大会制覇!
ドラゴンクエスト モンスターズ
テリーのワンダーランド
公式ガイドブック 上巻
ドラゴンクエストモンスターズ公式ガイドついに発売!
この本があればタイジュの国での冒険がより楽しくなるよ!!
A6判／定価 980円（税込み）
©アーマープロジェクト・バードスタジオ・エニックス 1998
ユーラシアエクスプレス殺人事件 TM
Murder on the Eurasia Express
11/26発売!
真犯人への手掛かりはここにある!
ユーラシアエクスプレス殺人事件
公式ガイドブック
楽しいはずの修学旅行中のまさかの殺人事件。
捜査の基本は綿密な取り調べと冷静で正確な分析能力。
真犯人を見つけるために絶対役立つ捜査手帳だぞ!!
A5判／定価 1,300円（税込み）
© Four·Some・SYSTEM SACOM・ENIX 1998
ENIX 株式会社エニックス出版局
〒151-8544東京都渋谷区代々木4-31-8
●お求めは、お近くの書店で。
■少年ガンガン・ガンガンウイング編集部 03(5352)6430 ■書籍編集部 03(5352)6431
■Gファンタジー編集部 03(5352)6432 ■少年ギャグ王・4コマ編集部 03(5352)6433



1999年3月11日発売予定
2枚組／¥6,800（予定）
原作・企画・シナリオ
第3回電撃ゲーム小説大賞金賞作家
川上 稔
（都市シリーズ第4作）
PlayStation
2DISCS
3月11日、君はジャーナリストの頂天に立つ!!
ソウガクトシ
蠢楽都市
OSAKA
The 4th City
Yourself
関西・関東、情報戦争を征するのは誰だ?
OSAKAにそびえ建つタワー「BABEL」とは? 学生ジャーナリズムとは?
全ての謎は3月11日解き明かされる。
総シナリオ文庫にして17冊分。
これらが有機的に連鎖する壮大なシミュレーションアドベンチャー。
●電撃文庫「蠢楽都市OSAKA」上巻2月10日、下巻3月10日発売!●
●「池澤春菜のぱちモンOSAKA」好評オンエア中!●
ラジオ大阪（OBC）毎週土曜日21:30～22:00
KING RECORDS キングレコード株式会社 http://www.kingrecords.co.jp
〒112-0005東京都文京区水道2-9-2 TEL03（3945）2122
©KING RECORDS/TENKY/1999 マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
TENKY
「テンキー・ホームページ」http://www.tenky.co.jp/

パーティゲーム大作戦

ゆく年 くる年 うさぎ年

もうダイスの言いなりにはならない!?

攻めのボードゲーム!!

5つの「人生」

実は今年は、「人生ゲーム」日本発売30周年の記念すべき年に当たる。そこで、ここではまず現在入手可能な5つのタイプの人生ゲームをまとめてみよう。

①ボードゲーム 誰もが知っている紙の盤上で進める人生	1968年9月以来、基本システムは不変。最初から高い完成度を誇っていたのだ。
②平成版 時代の流れ、その年の出来事をゲームに	その年ごとの出来事などをシステムレベルにまで反映させ続けている、平成版。
③カードゲーム カードを交換しあうクールなゲーム性	携帯性に優れ、盤がないためプレイする場所もとらないカードゲーム。
④ポケット VHSテープよりひと回り小さくなった携帯型	カードゲーム同様、携帯性は高い。逆にビーチマット大のものもある。
⑤TVゲーム モニターの中でも、やっぱり大定番!	最新作はPSの「さくま式人生ゲーム」。様々な新システムを、無理なく実現。

30th 人生ゲーム

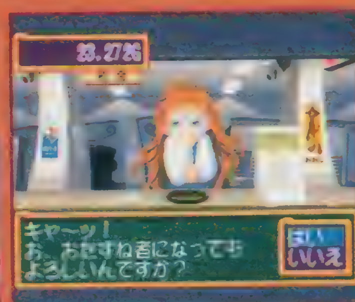
これが「人生ゲーム」日本発売30周年を記念するロゴ。ちなみにアメリカで発売された最初の「人生ゲーム」は、すでに発売から130年を数えている。



▲DX億万長者ゲームⅡ（P.88）

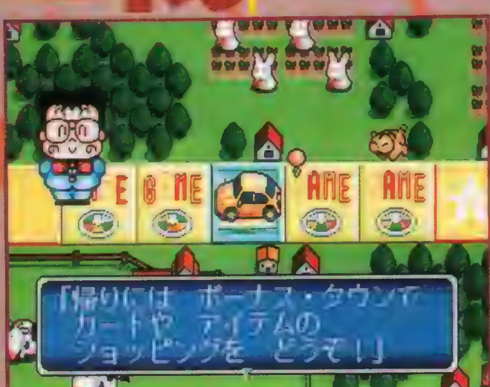


▼タワードリーム2（P.92）



▲ドカポン!怒りの鉄剣（P.90）

年末年始といえば、問答無用のパーティゲーム特集。
なぜ？ と聞かれても困る。
だってゆく年があって、くる年があって、
まぁ、強いて言えば、来年はうさぎ年だから……。
いや、やっぱり来年がへび年でも彼女は家に呼びたいし……。
ということはやはり、最近のパーティゲームはどこかが違う。
ただサイコロを振る、ルーレットを回していれば進むだけのものではない。
勝利のためには、明確で、そして強靭な意志が必要なのだ
……いや、マジでマジで。電撃PlayStationが贈る
パーティゲーム特集は、最新パーティゲーム事情の、
その深いところに突っ込んでみた。
明確で強靭な意志の下に、勝利をめざすパーティゲーム。
彼女にも勝ち、COMキャラにも勝ち、
そして、あの国民的なボードゲーム「人生ゲーム」の
日本発売30周年をお祝いする特集です。



▲さくま式人生ゲーム（P.86）



人生ゲーム パーティゲームの王様と さくまあきら ボードゲームの神様がタッグを組んだ!

さくま式人生ゲーム

祝30周年! おなじみの人生ゲームがお楽しみ要素満載でパワーUP!

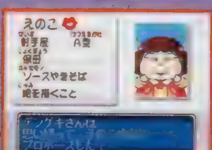
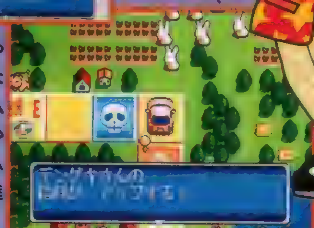
●12月10日 ●¥5,800 ●MC(1ブロック)、5人同時プレイ可、MT

「人生ゲーム」日本発売30周年を記念して制作された、この『さくま式人生ゲーム』。今作は、制作総指揮に〝さくまあきら〟氏を迎え、TVゲームとしての楽しさを追求している。お邪魔キャラやミニゲームなど、内容もバラエティ豊かになっているぞ!



ポイント Point 1 コミカルで楽しく人生をシミュレート

「人生ゲーム」の醍醐味といえば、なんていっても人生そのものを体験できること。ルーレットを回してマスを進みながら就職や結婚、出産などのさまざまな出来事をクイズやミニゲームを交えながら、おもしろおかしく楽しめるぞ。TVゲームだからできた人生ゲームの進化を存分に味わえるのだ。

◀キミの人生はバラ色か、それとも…。

◀人生には苦労がつきもの?

ポイント Point 2 カード&ミニゲームで戦略性がUP!

本作に用意されたギャグ満載のミニゲームは、なんと30種類。さらに、ゲームのキーポイントを握るカードの種類も大幅に増加されている! バトルがますますヒートアップ!



▶カードの使いどころが勝利への近道となる。



▲ユニークなゲームがてんこ盛り!!

アイツを越える!? スーパーおじゃまキャラ登場 ポイント Point 3

このゲームにはとってもキュート(?)なおじゃまキャラ〝どんぶる〟さんが登場するぞ。また、あの〝えのサン〟が登場するなど、キャラクター性が格段にUPしたのだ。



司会進行は榎本45歳

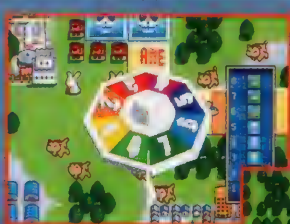


どんぶるさん出現!

◀いろんな手段でプレイヤーの邪魔をするぞ。

戦略 その1 マス目カードは超使える

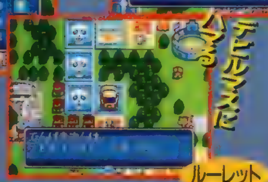
ゲームを進めるうえで重要な意味を持つカード。さまざまな種類のカードが用意されているが、その中でも進行系のカードはとくに重要。狙ったポイントに移動したいときは1マスカードやフリーパスカード。一気に先へ進みたい場合にはダブルカードやストーカードをここぞという場面で効果的に使っていこう。また、所持カードが残り少なくなったらラッキーマスでのルーレットやお店で購入して補充することを忘れずに。



▲デビルマスがプレイヤーの行く手を阻む…。

▶ルーレットだとデビルマスに止まる可能性が…。





▲こんなときはカードを使って突破。

他にも使えるカードがたくさん!



▲ストーカードを使って先頭の後ろをピッタリマーク!

オレとオマエの人生ゲーム

今年で日本発売30周年を迎える〝人生ゲーム〟。今回の〝パーティゲーム〟特集では、それを祝して、その歴史に迫ってみようと思う。まず、人生ゲームの原形[THE CHECKERD GAME OF LIFE]がミルトン・ブラッドレー氏によって作られたのは1860年。まだ日本が江戸時代の頃のことだった。それから時が経ち、1960年。[THE CHECKERD〜]を発表したミルトン・ブラッドレー社が創業100周年を記念して[THE GAME OF LIFE]を発売。続く1968年、タカラ・アメリカンゲームの1つとして[THE GAME〜]の日本語版である[人生ゲーム]が発

さくま式人生ゲーム ●12月10日●¥5,800●MC(1ブロック)、5人同時プレイ可、MT **TAKARA PRESENTS**

全出現カード紹介

ここではゲームに登場するカードのデータを公開。なお、確率とは、左のマスの区分に対してのカードの出やすさを表し、◎は出やすく、○は普通、△は出にくく、×は出ないとなる。

マスの区分

0～25マス＝A
26～45マス＝B
46～65マス＝C
66～117マス＝D



◀マスによってカードを獲得できる確率が違う。

カード名	内容	確率 A	確率 B	確率 C	確率 D
1マスカード	1マス進むことができる	△	△	△	○
2マスカード	2マス進むことができる	×	△	△	△
3マスカード	3マス進むことができる	×	△	○	○
4マスカード	4マス進むことができる	△	○	○	○
5マスカード	5マス進むことができる	△	△	○	○
6マスカード	6マス進むことができる	△	△	△	×
7マスカード	7マス進むことができる	△	△	×	×
8マスカード	8マス進むことができる	△	△	×	×
ダブルカード	ルーレットを2回まわせる	○	△	△	△
ラッキーカード	次のラッキーマスまで進める	△	△	△	△
ストーカード	前の人の1つ後ろのマスへ進む	○	△	△	△
フリーパスカード	1～8マス好きな数だけ進める	×	△	△	△
フリーバックカード	1～8マス好きな数だけ戻れる	△	△	△	△
アイドリングカード	今のマスで再びイベントが発生	△	△	△	△
いただきカード	誰か1人のカードを盗む	◎	○	△	△

カード名	内容	確率 A	確率 B	確率 C	確率 D
インモラルカード	不倫しているプレイヤーを探す	×	×	△	△
ストップ!　カード	ほかの人を行動不能にできる	×	△	○	○
ポンコツカード	移動を1～3マスに制限する	◎	◎	◎	◎
メドゥーサカード	誰か1人を行動不能にする	×	△	△	△
だだんカード	目標を珍獣だだんに襲わせる	◎	◎	◎	◎
トラベルカード	誰か1人を旅行に行かせる	△	△	△	△
コンストカード	先頭の人を足止めさせる	×	△	△	△
買わせ魔カード	誰か1人を買い物で散財させる	◎	◎	△	△
シュレッダーカード	手持ちのカード1～3枚消せる	△	△	△	△
マリッジカード	再婚することができる	×	×	△	△
十字架カード	さまざまな攻撃を1度だけ防ぐ	△	△	△	△
タイムワープカード	動けなくなるが、お金をもらえる	×	△	△	△
損害保険カード	被害総額の半分が負担される	△	△	△	△
ゲームカード	使用するとミニゲームができる	○	○	○	○
インタネットカード	使うとその場でカードを買える	△	○	○	○
グッドカード	スロットを回してカードを獲得	×	×	○	○
ダイスポーカード	誰か1人とダイスポーカー対決	○	○	○	○
給料アップカード	使用すると給料がアップする	◎	◎	◎	◎
武闘会カード	誰か1人と武闘会で対決	×	×	△	△
大相撲カード	誰か1人と大相撲で対決	×	×	△	△

カード名	内容	確率 A	確率 B	確率 C	確率 D
チキンレースカード	誰か1人とチキンレースで対決	×	×	△	△
フィギュアカード	カードがフィギュアに変身する	◎	○	×	×
アンティークカード	カードがアンティークに変身	△	△	○	○
錦鯉カード	カードが金魚か錦鯉に変身する	○	△	△	△
マイホームカード	家を購入することができる	×	×	△	△
ジュエルカード	カードが宝石に変身する	○	○	△	△
ハッピーカード	使用するとイベントが発生する	△	△	△	△
バースデイカード	誕生日プレゼントをもらえる	△	△	△	△
公的資金カード	約束手形があればお金を獲得	○	○	△	△
デビルカード	強制的にデビルマスまで進む	△	△	×	△
改築カード	強制的に家を改築させられる	×	×	△	△
ファイヤーカード	家が火事になる確率が上昇	△	△	○	△
クラッシュカード	交通事故に遭う確率が上昇	○	△	△	○
タイフーンカード	台風で被害を受ける確率が上昇	×	△	△	△
クエイクカード	地震が発生する可能性がある	×	△	△	△
どんぶるカード	カードがどんぶる人形に変身	◎	◎	◎	◎
ツイスターカード	竜巻に襲われる確率が上昇する	×	△	×	×
散財カード	強制的に買い物させられる	△	○	×	×
ペインカード	軽いケガを負ってしまう	△	×	×	×
ラグジュアリカード	散財カードのパワーアップ版	△	○	○	△

※カード使用時の対象となるプレイヤーは、"だだん"カード以外、基本的にランダムで決定されます。なお、[ ]部はプレイヤーに良い効果を与えるGOODカード、[ ]部は、悪い効果を与えるBADカードを表しています。

攻略 その2 ミニゲームは思わぬ稼ぎどころ

お金を楽に稼ぎたいならミニゲームがもってこい。ゲーム開始直後は獲得できるお金は少ないが、進行するにつれて金額が増えてくるので、仕事などでコツコツと貯めるよりもずっと効率がいいのだ。ギャンブル的な要素が強いので、負ければ地獄だが、その分勝ったときの見返りは大きいぞ！

▼ミニゲームに参加する前に賞金額が表示される。





▲クイズ形式や運試しなど実に多彩なミニゲームがあるのだ。

1人で挑戦



ミニゲームの賞金を1人占め。お金を稼ぐときに◎。

多人数で挑戦



クリアした人が全員からお金をもらえるのだ。

オレとオマエの人生ゲーム
売され大ヒットとなった。1980年、本家の大幅なモデルチェンジにともない、日本語版も2代目を発表。この年、日本では「ルービックキューブ」がヒットする。そして、「東京ディズニーランド」が開園した1983年、その年の世相を反映した日本オリジナルのルールによる3代目が登場。これは、今までにない不定期収入の「アルバイト」や「アイドル」などの職業が設定されたり、「転職」という新ルールが追加されたもので、こののち日本の人生ゲームは独自の進化を遂げることになるのであった。



運がすべてか戦略か!? パワーアップして帰ってきたマネーバトルTBL!!

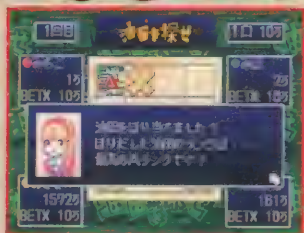
DX億万長者ゲームII

●発売中●¥5,800●MC(2ブロック)、MT、4人同時プレイ可

©TAKARA CO.,LTD. 1998

億万長者になるためのポイント攻略ガイド!!

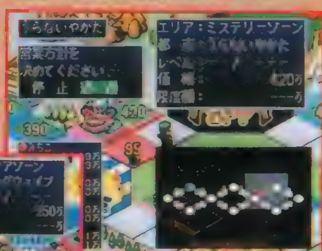
このゲームで勝ち抜くためには、運だけに頼らずある程度の指針を決めてプレイする必要がある。以下では、プレイする上での基本となるポイントを説明していくぞ。これをもとにプレイすれば、勝利は目前なのだ。



◀所持金を稼げるミニゲームは、積極的に活用しよう。

POINT 1 まずはどんどん都市を購入しよう

まず心がけておくべきことは、都市をどんどん購入して資産を増やしていくこと。同じエリア内に自分の都市が複数あれば、それだけ独占率が上がって営業利益も上がる。意識して狙ってみよう。



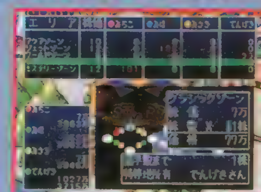


▲営業方針は通過をメインにした方が確実に稼げるが…。

◀停止もときどき設定する。ハマると大儲けできるぞ。

POINT 2 株を購入して資産を大きくしよう!!

株は、いざというときの資金にもなるし、多く購入することで株価自体が上昇し、それによって購入した株のエリアの地価も上昇する。序盤に購入する際は、自分の都市が多くあるエリアの株を購入して営業利益が上がるようにするといいだろう。



▲株の儲けもバカにならない。決算時にも購入しておこう。

POINT 3 増資で営業利益と株価をアップ!!

自分の都市に止まったら、迷わず増資。できれば限度額まで増資して、営業利益の大幅アップを狙いたい。増資すると、そのエリアの株価も上昇するので、自分が株を持っているエリアで増資しよう。



利益がアップ!!
◀特等地があれば、優先して増資だ。



株価もアップ!!
▶手持ちの株が上がるように増資だ。

戦略その1 スパイを雇って利益を奪ってみよう

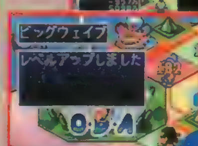
ほかのプレイヤーの営業利益を奪ってくれるスパイは、通常あまり雇う必要はない。しかし、後半になってもなかなか上位に追いつけない場合などは、試しに雇ってみよう。スパイは種類によって効果や雇用額が違うが、雇用額は順位が低いほど安く雇えるように設定されているのだ。うまくいくと、一発逆転が狙えるぞ。



▲全体的に営業利益が高くなる後半に雇うと、逆転も狙える!



▶マップを一週するまでスパイ活動。



◀自分の都市に止まればレベルアップする。

レベルUP!!



▲レベルアップすれば、奪ってくれる利益が2倍、4倍へと増えていくのだ。

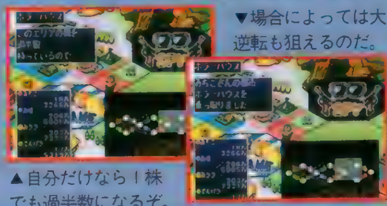
オレとオマエの人生ゲーム

[THE GAME〜]の発売25周年にあたる1985年、アメリカで[THE GAME〜]の限定版が発売される。それにともない、日本では本格的なカジノルーレット型スロットを備えた[人生ゲームロイヤル]が発売。この[ロイヤル]は、ボード上に金メッキを施された建物や山があったり、車の形が高級リムジンをイメージしたものであるなど意匠を凝らしたものになっており、現在でもクリスマス商戦期に手に入れることができる。その3年後の1988年、人生ゲーム日本発売20周年記念として[人生カードゲーム]を発売。これは、[平成版]

DX億万長者ゲームII ●発売中●¥5,800●タカラ●MC(2ブロック)、MT、4人同時プレイ可 TAKARA PRESENTS

POINT 4 株を操作して特等地を乗っ取ろう!!

誰も株を持っていないエリアに自分以外が所持する特等地があったら、その株を購入しておこう。うまくそこに停止できれば簡単に乗っ取りできる。



▲自分だけなら！株でも過半数になるぞ。

▼場合によっては大逆転も狙えるのだ。

POINT 5 競売に出された都市は確実に落札!!

後半、総資産額に大差ができて、支払いができずに都市を売却するプレイヤーが現れたら、確実に都市を落札しよう。ライバルは、完全に倒せ！



▼営業利益を支払えず、都市を売却。

▲あくまでも都市を増やすことに執着しよう。

すべてのカードデータを公開!!

データ欄の保存の項目は、カードを手元に保存しておける＝○、その場で効果が現れる＝×を表しています。カードの出現は、すべてランダムです。

カード名	保存	効果
1マスすすむ	○	1マス進むことができる
2マスすすむ	○	2マス進むことができる
3マスすすむ	○	3マス進むことができる
4マスすすむ	○	4マス進むことができる
5マスすすむ	○	5マス進むことができる
6マスすすむ	○	6マス進むことができる
7マスすすむ	○	7マス進むことができる
8マスすすむ	○	8マス進むことができる
1マスもどる	○	1マス戻ることができる。進行方向は変わらない
2マスもどる	○	2マス戻ることができる。進行方向は変わらない
3マスもどる	○	3マス戻ることができる。進行方向は変わらない
4マスもどる	○	4マス戻ることができる。進行方向は変わらない
5マスもどる	○	5マス戻ることができる。進行方向は変わらない
6マスもどる	○	6マス戻ることができる。進行方向は変わらない
7マスもどる	○	7マス戻ることができる。進行方向は変わらない
8マスもどる	○	8マス戻ることができる。進行方向は変わらない
TURN	○	進行方向の反対を向く。進むことはできない
スパイ雇用	○	スパイを雇うことができる
おたすけ	○	次の移動のとき、営業利益を払わずにすむ
全員集合	×	すべてのコマを、自分のいるマスに集めることができる
STARTへ	×	「START」マスへ移動して、決算を受けることができる
STOCKへ	×	「証券取引所」マスへ移動して、株を購入することができる
HOTELへ	×	「HOTEL」マスへ移動して、1ターン休みになってしまう
TAXへ	×	「TAX」マスへ移動して、税金を支払わなければならない
JAILへ	×	「JAIL」マスへ移動する
BONUS	×	その場で決算の半額をボーナスとして受け取ることができる
タイホ	×	脱税で逮捕されてしまい、税金を支払わなければならない
福祉貢献(※1)	×	「O・D・A」マスにお金を寄付させられる
福祉貢献(※2)	×	「O・D・A」マスのお金を受け取ることができる
ビッグバン	×	「BANK」でも株が購入できるようになる
空き地買い取り	×	通常の2倍の価格で好きな空き地を購入することができる
都市買い取り	×	都市価格の3倍で、ほかのプレイヤーの都市を購入することができる
都市売却	×	自分の都市を通常の2倍の価格で売却することができる
競売	×	通常の2倍の価格で都市を競売に出すことができる
乗っ取り	×	好きな都市を乗っ取ることができる
バブル	×	すべての都市価格が20%UPする
バブル崩壊	×	すべての都市価格が20%DOWNする
エリア開発	×	どこかのエリアの都市が開発される
都市開発	×	自分の都市のどこかが開発される
落雷	×	自分の都市のどこかが破壊される
火災	×	自分の都市のどこかが1レベル下がってしまう
地価暴落	×	どこかのエリアのすべての都市が1レベル下がってしまう
株購入	×	その場で株を購入することができる
株売却	×	その場で株を売却することができる
株価暴落	×	どこかのエリアの株価がルーレットの目だけ下がってしまう
ブラックマンデー	×	すべてのエリアの株価がルーレットの目だけ下がってしまう
デューク	×	止まった都市の営業利益を支払ってもらえる
ヴァーミリオン	×	止まった都市を破壊してしまう
空港移転	×	マップが変化する(N)
新大陸発見	×	新たなマスが現れて、マップが広くなる(大)
ハルマゲドン	×	ルーレットの目の数だけランダムに都市が破壊される
魔法のじゅうたん	×	好きなマスに移動できる。進行方向は変わらない(フ)
魔法のランプ	×	空き地、ほかのプレイヤーの都市を2倍の価格で購入することができる(フ)
金のタマゴ	×	その場で決算を受けることができる(フ)
ルーレット	×	もう一度ルーレットを回して、その分だけ進むことができる
営業方針変更	×	どこかの都市の営業方針を変更することができる

※1は「O・D・A」マスにお金がない場合、※2はお金がある場合の効果を表しています。また、効果欄に(N)、(大)、(フ)とあるものは、それぞれNEO・OSAKO、大航海時代、ファンタジアのマップでしか出現しません。

戦略その2 カードを利用した戦略も有効

引くとその場で効果が現れるカードは運しだいだが、手元に保存しておけるカード（カードデータ参照）は戦略に十分組み込めるぞ。オススメする使用法は、「もどる」や「TURN」などを利用したもの。スタート地点で決算金を受け取ったら、カードを使ってもう一度スタート地点へ戻ってみよう。なんと、また決算金がもらえるのだ。



▲特定のマスに止まりたいときも、カードが活用できる！

「TURN」や「もどる」で決算金をゲット!!





◀スタート地点で決算金を受け取ったら、戻れるカードを使用する。
▲なんと、もう一度決算金をゲットすることができる。所持金アップ！

オレとオマエの人生ゲーム

までシリーズ化されている。続く1989年、昭和天皇崩御にともない元号が平成に変わる。この年、アダルト層をターゲットにした[平成版]を発売、40万本のヒットとなった。これ以降、その年の出来事や流行を盤に反映させた[平成版]シリーズが作られるように。続く1990年は、バブル経済の世相を受け「不動産売買」や「リハウス」などがルールに付け加えられた4代目が登場。また、マスコミとのタイアップによる[じばんぐ人生ゲーム]という、学校のヘンな校則や規則を盤の指示に盛り込んだ"学園もの"も登場した。

頼りになるのは自分とお金だけ! 情け無用の友情破壊ボードゲーム登場!!

ドカポン! 怒りの鉄剣

●発売中●¥5,800●アスミック・エース エンタテインメント●MC(3ブロック)、4P対戦可、MT



ボードゲーム+RPG。それがドカポン!

SFCで人気を博した「ドカポン」シリーズに最新作が登場! PSならではの戦闘シーンと新システムで、白熱のバトルが開幕する!! 通常はスゴロクタイプでゲームが進み、マス目に止まれば戦闘やイベントが発生。経験値を得てレベルアップしたり、お店でアイテムを買うなどのRPG要素を活用してお金を稼いでいこう。プレイヤー同士で戦うこともできるので、熱くなること間違いなし!!



まずはフィールドを進んでみよう!

まずはルーレットを回して、出た目の数だけフィールドを進もう。止まったマスによってイベントや戦闘が起こるぞ。マップ上にはお店もあるので、上手に活用していこう。また、アイテムや魔法が手に入るマスもあるぞ。



▲出た数字だけマスを進める。オーソドックスなルールなのだ。



▲モンスターと戦ったり、他のキャラに戦闘を挑んでレベルアップだ!!



その1 戦略 キャラごとの特性をつかもう

キャラクターには、フィールドと戦闘中のそれぞれに異なった能力がある。アイテムや魔法を2回連続で使えるキャラは便利だが、ストックがないと役に立たないなど長所と短所があるのだ。



名前	キャラクターの特徴
スコップ	アイテムと魔法を1ターンに連続使用可。戦闘中の攻撃力UPも。
ウララ	フィールドでも、戦闘中でも体力を回復できる。初心者向け。
ガママル	アイテムを1ターンに2回使用。戦闘ではマキビシで攻撃できる。
ブリキン	ステータス異常の回復。戦闘では敵の物理攻撃を無効化。

名前	キャラクターの特徴
モルデ	魔法を1ターンに2回使用可。戦闘では魔法の攻撃力&防御力をUP。
ドン	ときどきルーレットで好きな数字を出せる。敵の魔法攻撃を無効化。
ヴァルツ	HPが下がりすぎると自動回復。戦闘で敵のパラメータをコピー。
ウイウイ	戦闘からの逃走が可能。持っているアイテムや魔法が増えることも。

オレとオマエの人生ゲーム

バブル崩壊後の1991年、GBで「人生ゲーム伝説」を発売、TVゲーム界にデビューを飾る。その2年後の1993年。日本発売25周年に合わせ、人生ゲームの原形でもある[チェッカード・ゲーム・オブ・ライフ]の復刻版を発売。FCでは[RPG人生ゲーム]を、持ち運びが可能な携帯型の[ポケット人生ゲーム]が発売された。1994年には、恋愛をテーマにした女性向けの[TEENS倶楽部]を発売。またSFCで[スーパー人生ゲーム]、翌年には[スーパー人生ゲーム2]を続けて発表し、TVゲーム業界での地位を確立した。

稼ぎの基本はバトル!!

このゲームはＲＰＧとしての要素が強いので、敵と戦わないとレベルが上がらないし、お金も稼ぐことができない。最初はザコモンスターと戦ってレベルを上げ、強くなったら村に陣取る強力なモンスターを倒してその村を解放しよう。村を解放すると、ターンごとに一定のお金を納めてくれるので、堅実な稼ぎが期待できるぞ。またほかのキャラとの直接対決で勝てば、そのキャラのお金や村、武器などを奪うことができる。１位を独走しているライバルに戦闘をしかけて、金品を強奪するのが一番有効な稼ぎ方かも？



◀必殺技は強力だがカウンターを受けやすい。通常攻撃中心で攻めよう。





▲戦闘では、まずコインを選んで、先攻か後攻かを決める。
◀防御時はカウンターがオススメ。決まると大ダメージが与えられる。



●レベルが上がると超有利!

レベルアップ時には、ボーナスポイントをパラメータに振り分けることができる。基本は攻撃力と防御力だが、素早さも上げて回避能力をアップさせておくとなお確実。



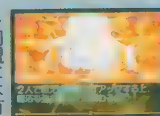
▶バランスよくアップさせよう。

同盟システムでみんななかよく

同盟は、イベントとして ランダムに発生。戦闘中は同盟相手が助っ人として登場し、合体魔法も使えるぞ。



▲同盟は、組みたい相手が互いに一致すれば成立。



▶同盟には有利な点が多いのだ。



勝利への道しるべ!アイテム一覧

名称	値段	効果
かいふくざい	600	HPか半分回復する薬。常備しておきたい
げんきだま	1500	HPが全回復する魔法の玉
ばんのうやく	1500	毒、マヒ、虚弱を治せる特別な調合薬
ふっかつざい	20000	死亡時にHPを半分まで回復
おはらいぼう	2100	呪い、取りつきの状態を解除できる神聖なアイテム
アマゴワクチン	500	全ステータス異常と、ウィルスエボラを治すワクチン
パイン	700	ルーレットが２つに増える魔宝石
３パイン	2000	ルーレットが３つに増える魔宝石
４パイン	5500	ルーレットが４つに増える魔宝石
５パイン	16000	ルーレットが５つに増える魔宝石
パイパイン	23000	ルーレットが少しずつ増加。最高５個まで増える
パパパイン	30000	しばらくのあいだルーレットを２～５個に増やせる
０のクリスタル	14000	０マス移動、つまり見送り。動きたくないときに
１のクリスタル	8000	１マス移動できる
２のクリスタル	5800	２マス移動できる
３のクリスタル	3600	３マス移動できる
４のクリスタル	1800	４マス移動できる
５のクリスタル	1200	５マス移動できる
６のクリスタル	900	６マス移動できる
マルチクリスタル	20000	０～６マスの好きな数だけ移動できる
ジャンプ	600	どこかの村(町、都市)に飛べる
ミセジャンプ	1100	どこかの店に飛べる
だっしゅつこう	1500	洞窟や森、建物などから脱出できる
カエロッカナ	15000	自分の村か、城に飛べる
ちからモチ	300	しばらくのあいだ、攻撃力がアップ
かたヤキソバ	300	しばらくのあいだ、防御力がアップ
はやしライス	300	しばらくのあいだ、すばやさがアップ
まじかるバナナ	300	しばらくのあいだ、魔力がアップ
まほうのクスリ	2	所持金の倍額で売れる薬。最高額は999
まほうのカガミ	5000	フィールド魔法を１回だけ無効化
ヨケるんです	500	ワナを１回だけ回避できる
ねないぞう	1600	ネムネムの魔法で眠らされても起こしてくれる置物
ミエるんです	10000	戦闘開始時のコインを見切れる
キエるんです	8000	しばらくのあいだ無敵になり戦闘を回避
マトック	250	トーレナいわを壊せる魔法のツルハシ
てんしのラッパ	12000	死亡しても１回休むだけですぐに復活できる
ワナ	800	しかけた人以外はひどい目にあう
あま～いしる	20000	村長にすすらせるとその土地が手に入る
ゲッチューロボ	1200	他プレイヤーからアイテムか魔法を盗む。失敗することも
ゲッチューロボG	5000	他プレイヤーの所持金を盗む。失敗することも
トーレナいわ	2000	岩を設置し、しばらくのあいだ通行止めにする
トーセボーン	2800	動けるトーレナいわ。しばらくのあいだ通行止めに
しらはのや	15000	村に放つとワルサーを呼び寄せる
モグモグ	0	アイテムや魔法を食いつくす。捨てられず、売れない
ニトログリセリン	0	戦闘でダメージを受けると爆発することがある
ブラックメール	0	所持金の半額を誰かに差し出さないと死が訪れる
マコンデのぞう	2	入手後７日以内に売らないと不幸が訪れる
イーソカード	0	銀行に貯金があれば、所持金がなくても買い物ができる
あやしいにもつ	0	指定された村に持っていってくれと頼まれた荷物
すてきなプリン	0	食べ物系アイテムの効果がランダムで現れる
けいやくしょ	2	ある条件を満たすとデビラーマンに変身できる魔界の契約書
おとどけもの	2	指定先に配達するとお礼がもらえる
しにがみのフエ	10	これを持っているときに死亡すると大変なことに
まほうのカギ	500	カギのかかった宝箱を開けられる
コガネムシ	40000	所持金を倍かスッカラカンにするバクチ虫
へんそうセット	50000	１日だけほかのキャラに変身できる
マネールーレット	50000	(週数×10000)×出た数字分のお金がもらえる
うらミヤゲ	100000	他プレイヤーの村に不幸を起こせる
うらミツ	100000	強力な「あま～いしる」。複数回使用できる
うらミニュウム	100000	強力な「トーレナいわ」。しばらく消えない。複数使用可
うらミラー	100000	強力な「まほうのカガミ」。複数回使用できる
うらミフジミ	100000	強力な「ふっかつざい」。複数回使用できる

活用して敵を蹴ちらせ!

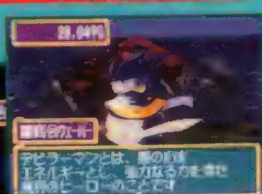
戦略 その２

逆転を可能にするお助けシステム!

他のプレイヤーにイジワルされ続けると、イベントで「恨み念法グッズ」が入手できる。他人が所有する村を奪えるアイテムなどがあるぞ。

▼恨み念法グッズは数種しかないレアアイテムだ。





▲デビラーマンに変身すれば、やりたい放題。

長い間最下位だったり何度も死んでいると、デビラーマンになれることがある。デビラーマンは、すべてのパラメータが３倍になり、ルーレットが増えて移動力も増すという、非道の限りをつくせる最強キャラクター。変身できたら、憎きライバルを倒しまくって日頃の恨みを晴らしてやろう。



▲恐ろしい能力を持つデビラーマン。悪の限りをつくそう。

オレとオマエの人生ゲーム

ＰＳやＳＳが発売された1995年。双方で［ＤＸ人生ゲーム］を発売し、廉価版が出るほどのヒットとなる。災害や人災など、度重なる暗い事件の続いた1996年は、今まで世相をパロディとして取り入れてきた［平成版］シリーズの制作が困難になり、［平成版Ⅷ］をもって、ボードゲーム版は一時休止の憂き目に。しかし、1997年には吉本興行とのタイアップで作られた［関西版］、続いて盤が２段重ねという［人生ゲームＥＸ］を販売し、見事な復活をとげた。今後も僕たちを楽しませてくれるだろう。

厳選

みんながそろったときの必須アイテム!他にもあるぞ!パーティゲーム大集合!!

シチュエーション別おすすめパーティゲーム

いただきストリート ゴージャスキング

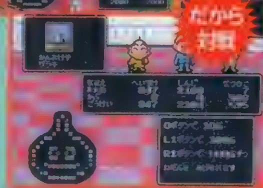
彼女と盛り上がりたいときに!

●発売中 ●¥5,800 ●エニックス ●MC(3ブロック)、MT、4P対戦可

堀井雄二氏が手がけた超有名ボードゲーム。止まったマスにあるお店を購入したり、株を購入したりして目標金額を稼ぐのがゲームの目標となる。さらに今作では、ミニゲームで本格的なすごろくも楽しめるぞ！



◀マップも多彩で、何度も楽しめるぞ！



だから対戦

▲ゲームバランスの良さで、誰でも上位を狙えるところが魅力。

ワンポイント攻略 株がポイント

株は資産を増やす以外に、売って資金の調達にも役立つ。株の仕組みを覚えよう。



◀増資で株価を上げて売る！

タワードリーム2

高いところに昇りたくなったら

●12月23日 ●¥5,800 ●アクセラ ●MC(4ブロック)、4P対戦可

マップの外周にあるマスを進みながら、ランドマークやビルを建てて多くの資金を得ることが目的のこのゲーム。カードを引くことで発生するイベントやビルの吸収・合併など、先の読めない展開が楽しい。



◀桜玉吉氏の描くキャラも、魅力の1つ。



だから対戦

▲効率よくビルを建て、いかに巨大にするかを競うのがミソ。

ワンポイント攻略 空き地を多く取れ

直線上にいかに多くのランドマークを持てるかがポイント。ビルを建てれば、収入もUPする



◀ビルも早く大きくするように。

ボンバーマンワールド

ストレスを発散するならコレ!

●発売中 ●¥5,800 ●ハドソン ●MC(1ブロック)、MT、5P対戦可

爆弾を設置し、その爆風で障害物を破壊したり、敵をやっつける。ルールは単純ながら、奥の深い戦いが楽しめる人気アクションゲームだ。マップが2重構造になったことにより、立体的なバトルが楽しめる。



◀5人まで対戦可能。グラフィックもキレイ。



だから対戦

▲人間同士ならではのミスやハプニングが、ドキドキ感を誘う。

ワンポイント攻略 物陰に爆弾を設置

高い木などの物陰に爆弾を設置して、相手の目をくらますのが対戦時には効果的だ。



◀リモコン爆弾なら、なお効果的だ。

センチメンタルジャーニー

ロンリーな男たちが集ったら

●発売中 ●¥6,800 ●バンプレスト ●MC(1ブロック)、MT、4P対戦可

女の子を旅行に誘い、恋愛を成就させる新機軸の恋愛ゲーム。多人数で1人の女の子を取り合うか、それぞれ異なる女の子を選んで誰が一番好感度を上げられるかを競うかなど、いろいろな遊び方ができる。



◀ヒロインとなる女の子たちも個性豊か。



だから対戦

▲対戦プレイで1人の女の子を多人数で奪い合うと激燃え！

ワンポイント攻略 メダルを有効利用

サイコロの数が増やせるメダル。これを利用して、目的地にすぐに辿りつけるようにしよう。



◀メダルはケチらずに使おう。

桃太郎電鉄7

旅行気分にひたりたいときは…

●発売中 ●¥5,800 ●ハドソン ●MC(1ブロック)、MT、5P対戦可

日本全国(一部海外も有り)を電車や船などを使って移動し、任意の目的地を目指すという超人気ボードゲーム。お邪魔キャラのキングボンビーや物件の購入、イベントなど、お楽しみ要素満載だ。



◀四季で変化するグラフィックにも注目だ。



だから対戦

▲サイの目によるランダム性とボンビーのなすり合いで燃える。

ワンポイント攻略 ボンビーは付けるな

ロボを作ったり、オナラで飛ばすなど、アイテムを駆使してとにかくボンビーから逃げろ！



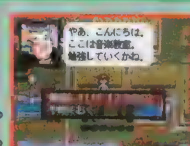
◀ボンビーの変身も楽しみ！

プリンセスメーカー GO!GO!プリンセス

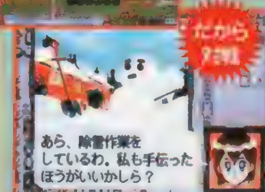
娘を育ててみたいアナタに…

●99年1月21日 ●¥5,800 ●ナインライブス ●MC(1ブロック)、4P対戦可、MT

娘を育てる人気SLGが、ゲームの雰囲気を残しつつボードゲームになった。ゲームの目的は王様から出されるクエストをこなしつつ、プリンセスを目指すというもの。マス目によって起こるイベントもさまざま。



◀娘の能力を上げれば、のちの展開が楽になる。



だから対戦

▲娘に対する他のプレイヤーのリアクションも楽しみ。

ワンポイント攻略 娘の能力を上げる

アルバイトや勉強マスに止まり、娘の能力をキチンと上げることがプリンセスへの近道！



◀モンスターとの戦闘もあるぞ。


ヒキョーは勝者のほめ言葉
ここはお金がすべての「ドカポン王国」。カラになった王座をめぐり、勇者たちのみにくい戦いが始まったのでした・・・
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です
PlayStation
好評発売中
標準価格：5,800円(税抜)
RPG風ボードゲーム
1～4人対戦・マルチタップ対応
初回購入特典
ステッカー付ポストカードセット
ルーレットを回して止まったマスで戦闘やイベントをするのだ
同盟を組んで強力な合体魔法！トップをけ落としてお宝山分けだ！
「恨み念法グッズ」をバラまいてライバルの村にイヤガラセ♥
お店をおそって高い品物をゲット
DOKA PON!
ドカポン！
怒りの鉄剣！
c 1998 Asmik Ace Entertainment Inc./TYCOON
アスミック・エース エンタテインメント株式会社 ソフト営業グループ
〒113-8405 東京都文京区本郷5-24-5 TEL.03-3817-8055(月～金10:00～17:00)
Asmik Ace Entertainment Inc.


PlayStation
いつもの街が、ゆがんで消えた…
東京・品川の住宅街で、大規模な大気の振動を確認。
新宿では、紅い目の異様な人物が大量に目撃される。
その後、東京各地で同様の現象が確認される…。
いつもの現実が、一瞬にして非現実に変わるとき、
ごく平凡な少年の高校生活は、数奇な毎日へと変貌した。
デバイスレイン
DEVICEREIGN
アドベンチャーSLG
1999年春発売予定
予価5,800円(税別)
MEDIAWORKS
(株)メディアワークス
ユーザーサポート TEL 052-773-7083
© Starlight Marry / Media Works Inc.



F·O·G
Full On Games
PlayStation
久遠の絆
愛する想いが刻を結ぶ。
平安、元禄、幕末、現在と「輪廻転生」をテーマとした壮大なシナリオ
美しく華麗なグラフィックが、物語を艶やかに彩る。
プレイヤーの選択で、ゲーム進行に無意識の感情パラメータが蓄積され、
ゲーム展開に大きな影響を及ぼすE'sリアクションシステム搭載
シネマティックノベル「久遠の絆」1998年12月3日(木)発売 価格 5,800円(税別) 初回限定特典:特製ポストカードセット
株式会社 フォグ
〒150-0031 東京都渋谷区桜丘町12-5 桜丘Kビル3F
カスタマーサポート:TEL. 03-3461-3834
受付時間 10:00~12:00 13:00~17:00(土日祝日を除く)
このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。
ロゴおよびPlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。©1998 FOG

独占情報&Wキャンペーンの詳細を公開



楽しいイベントがたくさん!





コルネット
CV:藤野かほる



必見の情報満載!

発売日が12月17日に決定し、いよいよ期待の高まる、とってもかわいくて、ファンタジックなRPG『マール王国の人形姫』。今回は、新しいサンプルCD-ROMからの情報&序盤のストーリーを大紹介! さらにWキャンペーンの告知も行っちゃうのだ。

マール王国の人形姫	
12/17 RPG	▶¥5,800 ▶日本一ソフトウェア
	▶MC(1ブロック)

マール王国の

サンプルCD-ROMから新事実を発見!

新しく入手したサンプルCD−ROMでわかったことをここで紹介していくぞ。しっかりチェックしておこう。

えんそう&ごほうび

今まで何度か“えんそう”と“ごほうび”については紹介してきたが、ついにその詳細が判明！ まず、コルネットが“えんそう”すると、一定範囲内にいる人形の攻撃力がアップする。そして人形1体につき1ポイントの「感謝の気持ち」がもらえるのだ。この「感謝の気持ち」が6ポイントたまると、レベルが1アップ。そしてこのレベルに応じてごほうびが使えるのだ。

ごほうびリスト

レベル	名前	効果
レベル1	こんぺいとう	複数の敵に降り注ぐこんぺいとうでダメージ
レベル2	プリン	複数の敵に巨大なプリンでダメージ
レベル3	いちごショート	複数の敵にいちごショートの艦隊でダメージ
レベル4	ホットケーキ	敵全体に特大ホットケーキでダメージ
レベル5	ハート	味方全員のHPとMPを全回復

【レベルについて】感謝ゲージがレベル4なら、レベル4以下のごほうびを使用することができる。



▲“えんそう”をすると人形たちの攻撃力がアップする。効果は次にコルネットの順番が回ってくるまで有効。



▲そして人形1体につき1ポイントの「感謝の気持ち」(音符1つ)が感謝ゲージにたまっていく。



▲さらに「感謝の気持ち」が6ポイントたまるとレベルが1アップ！ 最高でレベル5までアップするぞ。

レベルが上がったら



ごほうび発動

◀ごほうびを使用すると、感謝ゲージのレベルがダウンする。覚えておこう。

とくしゅ

魔法の使えない人形やモンスターたちの中には、固有の技を持っているものがいる。この技のことを“とくしゅ”といい、HPかMPを消費して使用する。“とくしゅ”には、強力な攻撃をしかけるものや、どく・こんらんといったステータス異常を引き起こすものなど、さまざまなタイプのものがある。使い方によっては非常に役に立ってくれるぞ。



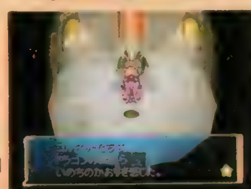
▶テルの「そら行け矢」は、通常攻撃の倍近い射程距離を持っている攻撃技だ。



◀エリンギャーの「愛の胞子」は、敵を博愛状態（攻撃した相手のHPを回復してしまう状態）にする。

HP・MPの回復

通常のRPGだと、HP・MPの回復は宿屋などが定番だけど、実は『マール』には宿屋が存在しない。その代わりにあるのが女神像なのだ。この女神像は、教会やお城、町の広場などに設置されていて、側に寄って調べるだけで、HP・MPを全回復してくれる。もちろん、お金は一切かからないので、とってもお得。ちょっと危ないかな？ と思ったら、無理をせずに町に戻って回復するようにしよう。



▶城の中では、ドラゴンの像でも回復可能だ。



◀女神像は、翼を持った天使のような姿をしている。

クルルも戦う？

右の戦闘中の写真を見るとクルルがいるのがわかる。ひょっとして、クルルも戦闘に参加するの？ と思うかもしれないけど、実は飛び回っているだけで、戦闘には参加してくれないのだ。ちょっと残念かな。



▲戦闘には参加しないで応援だけとは、クルルらしいよね（笑）。

人形姫



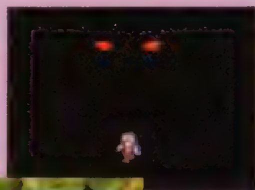
序盤のストーリーを詳しく紹介！

夢の中での王子様との出会いから、Lくんを仲間にするまでの序盤のストーリーを一挙に紹介！『マール』特有のほのぼのした雰囲気を一足先に楽しんじゃおう。

①夢の中の王子様

いきなりモンスターに追われ、暗闇の中を逃げまどうコルネットは、かっこよく現れた剣士に助けられました。コルネットはそのお礼（？）にキスしようとしたのですが、クルルのハリセンで目を覚ましました。そう、今までの出来事は、み～んな夢の中のことだったのです。

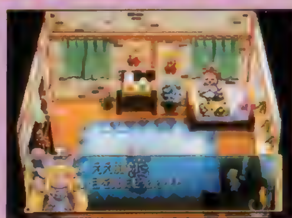






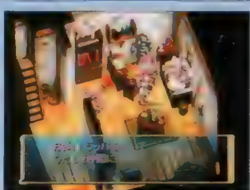
▲コルネットの背後に迫るモンスター。危ない！

◀さっそうと登場した青年に、コルネットはメロメロ。



▶ねぼけてクルルにチュ～しようとするコルネット。このあと、クルルのハリセンが炸裂！

②シャルテ登場



▶コルネットのラッパには不思議な力があり、人形を仲間にできる。

クルルのハリセンでバッチリ目が覚めたコルネットが1階に下りると、1体の人形が届けられていました。彼女の名はシャルテ。姉のテラを一緒に探してほしいと頼まれたコルネットは、ラッパを吹いてシャルテを仲間にしてあげたのでした。

③不思議の森でピクニック？

シャルテを仲間にしたあと、コルネットとクルルは、オレンジ村を出て不思議の森にやってきました。おじいちゃんに頼まれて、炉の燃料になる赤いイノチウムを取りに来たのです。初めは大嫌いなカエルに襲われたりもしましたが、お弁当を食べたり、得意の歌を歌ったりとピクニック気分。足取りも軽く、森の奥へ奥へと向かっていくのでした。



▲クルルにせがまれてお弁当を食べることに……。



◀コルネットの優しい歌声が森の中に響きわたる。

④コルネット危機一髪

赤いイノチウムを探して森の奥までやってきたコルネット。ようやくイノチウムを見つけたのですが、そこへミャオが現れ、イノチウムを寄こせと迫ってきました。それを拒むとミャオはニャンコたちをけしかけてきたのです。なんとかニャンコたちを倒すと、ミャオはドラゴンを召喚！　まさに危機一髪のそのとき、王子様が現れ助けてくれたのでした。



◀本当はすごい魔法使いなのだが、そうは見えないミャオ。



▶普通の女の子がドラゴンとまともに戦えるわけがない。コルネット、大ピンチ！



◀まるで今朝見た夢のような展開。ひょっとして正夢だったのかも？



⑤天下無敵のお嬢様

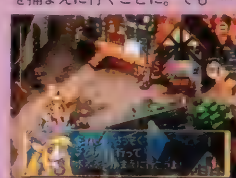
王子様に一目惚れしたコルネットは、彼の情報を集めに王都マザーグリーンにやってきました。そして王子様がポポという魚を好きらしいという情報をゲットし、意気揚々とする2人。そのとき、エトワールが姿を現したのです。



▼お店にいたお客さんから重要な情報を手に入れることに成功！



▼コルネットたちはさっそくポポを捕まえに行くことに。でも……。



▼そこへ、高笑いと共にエトワールがやってきたのでした。



⑥ボボ捕獲大作戦？

エトワールの登場で、ちょっとやる気を削がれたコルネットとクルル。でも気を取り直してナタリ川にやってきた2人は、ボボを手に入れることに成功しました。しかし、帰ろうとする2人の前に、またニャンコたちが現れ、ボボを奪おうと襲いかかってきたのでした。





▲ボボとの戦闘。負けるわけにはいかない。
◀ニャンコたちは物量作戦で攻めてきた。



⑦お料理開始！

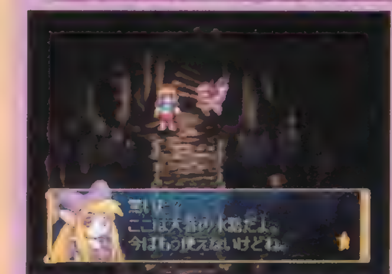
ニャンコたちを撃退したコルネットは、急いでオレンジ村に帰ってきました。そして家の台所に飛び込むと、お料理開始！　しばらくして、王子様への愛情のこもった「焼き川魚のオレンジソース」が完成したのです。



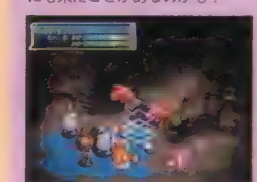
◀鼻歌を歌いながら、とっても楽しそうにお料理をするコルネット。

⑧地下遺跡を抜けて……

王子様へプレゼントする料理は完成したけれど、問題はどうやって渡すかです。正面からお城に行っては親衛隊(？)の女の子たちに邪魔されて絶対にダメ。そこでコルネットは、クルルに教えてもらった、オレンジ村からお城まで通じている地下遺跡を使うことに……。



▲意外なことに詳しいクルル。ひょっとして、過去にも来たことがあるのかも？



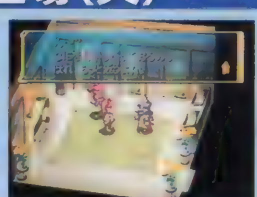
◀地下遺跡の中はモンスターだらけ。それでもコルネットは進む。



◀クルルのドジでトラップに引っかかってしまったコルネット。

⑨エロジジイ登場(笑)

地下遺跡を通って城に潜り込むことに成功したコルネットでしたが、大臣のゴロンゾに見つかってしまいました。なんとかごまかそうとするが、ゴロンゾのスケベぶりに怒り爆発！　思わずどついてしまうのでした。



◀このあと、スケベなゴロンゾに、ハリセン＆料理投げ攻撃が炸裂する！

⑩ミス・マール王国コンテスト

ゴロンゾに暗殺者と間違われて逃げ帰ってきたコルネットたち。これで料理を王子様に渡す計画はパーになってしまいました。でも、王子様の花嫁候補を決めるミス・マール王国コンテストが開催されることを知ったコルネットは、マザーグリーンで受付をすませコンテストに出場することにしたのでした。そんなコルネットの前に、またまたエトワールが現れて……。





▲家のポストにコンテスト開催の手紙が届けられていた。
◀言い合っているうちに、エトワールと勝負することに。

⑪Lくんをゲット

コンテストに参加するには衣装が必要でしたが、町の衣装はエトワールに買い占められていました。仕方なくコルネットは、森にある古い劇場に衣装を探しに。でも、そこには謎のハンバーグ屋が……。

実はこのハンバーグ屋は、マージョリー一味のモノだったのです！　危うくハンバーグにされかけた2人でしたが、なんとかLくんを仲間にできたのでした。





▲▶猫の看板といい、意味ありげなメッセージといい、なんか怪しい。



◀やっぱりワナ。こんなところでハンバーグになるわけにはいかない！



◀ニャンコたちを倒したあとにLくんを発見。彼を衣装として使うことに。

Lくんを着てコンテストに出場することにしたコルネット。だが、コンテスト途中でクルルとケンカをしてしまいます。果たして2人の仲はどうなるのか？　そしてコンテストの行方は？





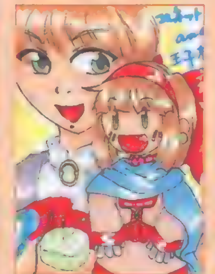
クルルの 第5回 情報コーナー

今回もイラスト紹介や攻略本情報など、クルルパワー全開でお届けしちゃうよ！

①イラスト紹介

みんな、『マール』への愛情のこもった、た～くさんのイラストハガキをどうもありがとうね！　あたしもコルネットも毎日ハガキが届くのを楽しみにしてるから、これからもドンドン送ってね。それでは今回は、6人のみんなのイラストハガキを紹介しちゃうよ。





▲兵庫県　竹下幸苗さん：王子さまお手製のコルネット人形なのかな？

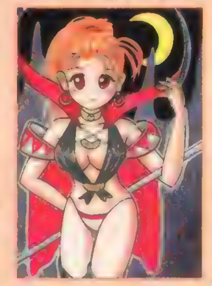
▶大阪府　幾田達也さん：とってもいい感じ。きっとあのオバハンも大喜びだよ。

▼愛知県　若林守さん：あたしとコルネットのポーズがバッチリ決まってるね。



◀新潟県　うとか由々さん：発売日も決定したし、楽しみに待っていてね

▶愛知県　有那来夢さん：う～ん、そう言われてみればそうかも……ま、カワイイからいいんじゃない、ね？







◀神奈川県　理理風朱さん：あたしはコルネットが子どもの頃からいっつも一緒にいたんだよね。

②藤野かほるインタビュー・その2

前回に引き続き、コルネット役の藤野かほるさん直撃インタビュー第2弾だよ。

クルル：歌った中で、どの歌が一番気に入りましたか？

藤野：「二人だけの世界」です。森川さんとのデュエットなんですけど、この歌が一番コルネットの性格がでているのではないかと思います。恋するコルネットの心を歌っていて、歌詞も曲もとてもかわいいんです。この曲が子どもチックになっていったのは、そのせいかもしれません。

クルル：どんな歌かはゲームが出るまでお楽しみ♥（次号に続く）

③攻略本タイトル決定！

攻略本情報第2弾！　今回は攻略本のタイトルの発表をしちゃうよ。どんなタイトルかというと……**「マール王国の人形姫 公式 クルルのひみつ手帳」**なの！　いや～ん、あたしの名前を使うなんてDPSもだ・い・た・ん♥　しかも「ひみつ手帳」だって。どんな秘密が見れるのかワクワクものだよね。というわけで、次号ではいよいよ「ひみつ手帳」の詳しい内容に迫っちゃうよ。みんな楽しみに待っていてね。

④ハガキ募集

このコーナーでは、みんなからのイラストハガキを大募集中！　たとえ上手くなくたって『マール』への愛情さえあればオッケーだから、遠慮せずにバンバン送ってきてね。できればハガキのどこかに、記事の感想とか、ゲームに対する期待とか、なんでもいいので、ちょっとした一言を書いておいて。何気ないことだけど、ハガキを見てるあたしやコルネットにとっては、と～っても嬉しいことなんだよ。あ、それから、わかっているとは思うけど、イラストはカラー、大きさはハガキサイズが基本で、タテでもヨコでもいいからね。ハガキ2枚を組み合わせてもいいよ。もちろん、イラストだけでなく、記事に対する要望やゲームに関する質問なんかを送ってくれてもノープロブレム！　あて先は下を見てね。

あて先
〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
「クルルの情報コーナー」係まで



DPSだけの

『マール』Wキャンペーン開催!

いつも『マール王国の人形姫』を応援してくれているDPSの読者に嬉しいお知らせ! 予約キャンペーンFINAL&プレゼントキャンペーンを開催することが決定したぞ。各キャンペーンの詳細については下のカコミ内を見て間違いのないように注意してね。

1 予約キャンペーンFINAL

11月30日で終わってしまう予約キャンペーンに間に合わない人のために、DPSからのプレゼント! 下にあるDPS特製予約用紙に必要事項を記入し、『マール』を予約してお店のハンコを押してもらおう。そしてこの予約用紙を官製ハガキに貼って下のあて先まで送ってね。それで右のオリジナル設定資料集がもらえるぞ(今までの予約キャンペーンのものと同じです)。しめ切りは、発売日の前日・12月16日当日消印まで有効。





これが最後のチャンス! みんな予約してね♥

あて先
〒509-0147
岐阜県各務原市鵜沼川崎町
2丁目128番1 信廣ビル1F
株式会社 日本一ソフトウェア行

DPS特製予約用紙

お名前		
性別	年齢	ご職業
ご住所		
TEL		
〈店印〉		

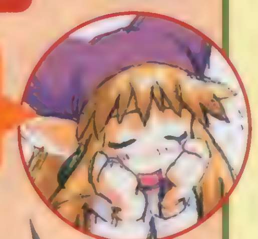
※DPS特製予約用紙はコピーしたものを使用しても可。

2 プレゼントキャンペーン

このプレゼントキャンペーンは、製品版のオビと12月25日発売のDPS本誌Vol.94に掲載される『マール』の記事中につく応募券をセットで送ってくれた人に抽選で、『マール』のオリジナルグッズをプレゼントするというもの(下の図を参照)。つまり、『マール』発売後の応募になる(実際に応募するのは1カ月先になる)ので注意してね。肝心のプレゼントの内容については、残念だけど現時点ではまだヒミツ。応募券のつくVol.94で発表する予定なので、楽しみに待っていてね。

応募方法: 製品のオビ + Vol.94(12/25発売)応募券 → DPSに郵送

賞品についてはまだ秘密だよ







攻略Station

How to win



ポポローグ
R4 -RIDGE RACER TYPE 4-
ヴァンパイア セイヴァー EXエディション
みつめてナイトR 大冒険編
雪割りの花
アナザー・マインド
リベログランデ
TOYS DREAM
久遠の絆

イラスト/鈴城芹

ポポローグ

いよいよ攻略開始！ 傭兵やモンスターたちのデータを見ながらだと、冒険も楽になるのだ！

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶SCEI ▶MC(1ブロック)、PS(6ブロック)、AC(DS対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

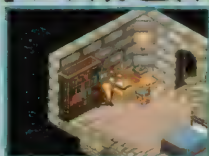
各種のデータを中心に「ポポローグ」を紹介しているけれど、その中でも特に注目してもらいたいのが傭兵たちの初期レベル。彼らを仲間にできるようになった時点でのピエトロのレベルと比べることで、ピエトロのおおまかな成長度が計れるからだ。傭兵と同じ（またはそれ以上）だったら順調に成長していると考えていい。逆に、1～2レベル低かったら、その先の冒険が苦しくなる可能性あり。青い球の近くで、集中的にレベルアップさせるといいだろう。（ウォルフ）

傭兵&モンスターデータはこれで完璧！
最初の中ボスまでを徹底攻略するぞ!!

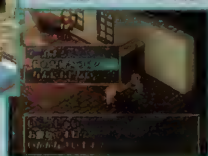


宝箱を探して回ろう！ ポポロクロイス城&城下町

謁見室の右上にある階段を上った先に会議室はある。ここでナルシアからの連絡を受けたらギルダの館を目指そう。ただし、あせる必要はない。城内や城下町、町のすぐ外（ここにはモンスターが出現しない）にはいくつもの宝箱が置かれているので、これらを回収して回るところから始めよう。町を出る前には装備を整え、宿屋でセーブしておくこと。



▲ピエトロの部屋。見えないが、本棚の右には屋根裏部屋へと続く通路がある。



▼宿屋ではセーブをすることができる。もちろん、体力を回復することも可能だ。

主人公 ピエトロ レベル1

ゲーム開始時は魔法や必殺技を使えない。だがレベルが上がるにつれ、かぜのやいば等を覚えてくれるぞ。

ＨＰ：21	魔力：20
ＭＰ：20	魔防力：15
ＴＰ：7	運：10
攻撃力：11	素早さ：11
防御力：7	移動力：6

残り体力に注意しよう 迷いの森

初めての夢幻フィールド。弱い敵しか出てこないが、ピエトロのＨＰも少ないので無理は禁物だ。複数のモンスターを同時に相手にしなくてすむよう、うまく移動したい。ホーリーマップの魔法書を手に入れたら、アイテムとして使わないと覚えられない点にも注意！



▲宝箱にホーリーマップの魔法書が入っている。忘れずに入手すること。

モンスターデータの見方

「ＨＰ」は体力、「ＬＶ」はレベル、「ＥＸ」は得られる経験値、「攻撃」は攻撃力、「防御」は防御力、「早さ」は素早さ、「魔防」は魔法防御力の意味。なお、特技を1つも持っていないモンスターもいる。

名前	HP	LV	EX	攻撃	防御	早さ	魔防	特技1	特技2
ドローン	20	1	1	16	17	5	5	−	−
おおかまきり	21	2	2	18	16	15	20	−	−
おおかぶとむし	15	3	3	19	22	25	50	−	−
ホワイトシープ	35	3	3	17	20	1	50	おおあくび	−
メイジ	34	5	6	30	26	70	125	ファイアービーズ	アイスビーズ
オークソルジャー	95	12	23	66	66	49	100	きあい	ふりあげる
ウッキィ	96	12	40	65	63	100	100	ぬすむ	なかまをよぶ
どくキノコ	121	12	21	65	48	1	0	ドクほうし	じばく!
スラッシュ	145	26	72	130	125	130	25	かまいたち	−
かいりきグマ	191	33	119	165	169	50	0	きあい	−
かまいたち	234	33	113	151	109	80	60	みだれぎり	かまいたち

水車小屋の2階で休憩 タキネン村

迷いの森を抜けるとタキネン村にたどり着く。早くギルダの館を目指したい気持ちもわかるが、まずは村人たちに話し掛けたり、宝箱を探したりしよう。後に傭兵として一緒に戦ってくれるダイソンともここで出会える。村の上の方にある水車小屋では前作同様タダで休むことができる。セーブも可能だ。

傭兵 ダイソン レベル5

魔力が低いので、魔法を覚えさせる必要はない。アクセサリー装備不可。

ＨＰ：56	魔力：13
ＭＰ：8	魔防力：18
ＴＰ：35	運：10
攻撃力：25	素早さ：7
防御力：23	移動力：6



魔法使い姉妹との再会 ギルダの館

ようやく生身のナルシアに会えた！ 再会してうれしいのはわかるけれど、ここはまずギルダの話に耳を傾けよう。彼女からは王家の洞窟に関する重要な話を聞くことができる。この後は、この館に救助されていた探索隊のメンバーを助けるためにも、竜の像と竜の翼を王家の洞窟まで取りに行くことになるのだ。

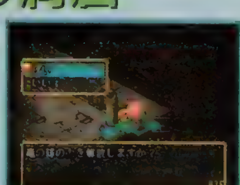


◀魔法の地図には夢幻フィールドの位置も記録される。

仕掛けが複雑になるぞ 王家の洞窟



◀ホーリーライトの魔法書。さっそく覚えさせよう。



◀ダンジョン内の仕掛けがいよいよ本格化してくる。

ここで仕掛けの動かし方を覚えよう。光っている扉は竜の球の力を解放することで開く。し、青い球は体力等を完全に回復してくれる。使えば使うだけ魔法のレベルが上がることを考えると、ヒールウォーターでＨＰを回復してから青い球に触ったほうがいいだろう。

名前	HP	LV	EX	攻撃	防御	早さ	魔防	特技1	特技2
ドローン	20	1	1	16	17	5	5	−	−
おおかぶとむし	15	3	3	19	22	25	50	−	−
リビングデッド	61	4	5	23	1	15	75	−	−
おおこうもり	31	4	6	25	22	30	0	きゅうけつ	−

ついに傭兵所が開店！ ポポロクロイス城＆城下町

ギルダの館にいる兵士をワープさせるため、ポポロクロイス城へ。城門まで来ると、ピエトロが自動的に竜の像を設置してくれるのだ。その夜、パウロ王の失踪というイベントが起こるが、ある意味ではピエトロが冒険に出るきっかけを作ってくれたともいえる。城下町では待望の傭兵所が開店するぞ！



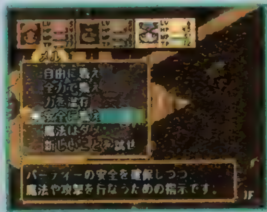
傭兵 メル
レベル6

最初からアイシングブルー、セイントショック、ヒールウォーター、キュアウォーターを覚えているため役に立つ。

HP	45	魔力	69
MP	57	魔防力	51
TP	12	運	24
攻撃力	22	素早さ	29
防御力	22	移動力	6

力を合わせろ 西の山脈

2人の傭兵を雇ってパワーアップを果たしたピエトロ。彼らの装備を整えてセーブをしたら、パウロ王の手掛かりを求めて西の山脈へと入っていこう。モンスターと遭遇する前に陣形や指示の設定をチェックしておくことも忘れずに。そのままでも問題はないが、せっかくの機会なのだからいろいろと試してみよう。ただし、直接攻撃が得意なダイソンを後方に配置したり、魔法使いのメルに「魔法はダメ」の指示を出したりするのは論外。モンスターも強くなっているから、効率よく倒せるような設定を早く見つけだそう。



▲まず最初に傭兵の陣形や指示を設定しよう。能力をよく考えて決めること。

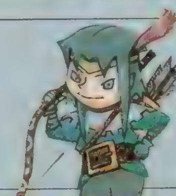


▲ピエトロ同様、傭兵もレベルアップしていく。必殺技を覚えることもある。

名前	HP	LV	EX	攻撃	防御	早さ	魔防	特技1	特技2
デスサイズ	46	9	15	51	55	60	20	ダブルアタック	―
メイジ	34	5	6	30	26	70	125	ファイアービーズ	アイスビーズ
ごくらくちょう	61	5	7	37	29	56	0	かいおんぱ	―
オーク	60	5	7	38	23	23	75	きあい	―
オークソルジャー	95	12	23	66	66	49	100	きあい	ふりあげる
スチームキング	70	10	20	50	60	75	255	オーバーヒート	―
ロボニンジャ	42	5	9	38	38	65	70	じばく	かみなりのじゅつ
おおもぐら	100	6	15	39	38	120	180	―	―
とつげきうし	175	33	121	167	160	80	150	―	―
モノアイ	81	12	18	67	70	60	60	ダークレーザー	―
ビームヘッド	201	33	120	155	150	25	0	スピンレーザー	―
ダークホース	175	32	113	148	166	120	60	カウンター	―
ハミングフライ	46	9	15	52	55	70	80	はばたき	―
グレーシープ	31	5	7	32	31	16	70	はなちょうちん	―
トコ	40	6	40	37	43	50	255	エスケープ	すてみのいちげき

新たな傭兵と出会うぞ 新ガミガミ魔王城

ガミガミ魔王と話した後には新ガミガミ魔王城内にあるダンジョン（夢幻フィールド）へ行くことになる。よろず屋と宿屋で、装備や体調を整えておこう。ここには行方不明となっていたポポロクロイス城の兵士もいるのだ。



傭兵 ロビン
レベル9

素早さと移動力に秀でたキャラ。すでにヒールウォーターを覚えている点もうれしい。

HP	70	魔力	22
MP	25	魔防力	34
TP	31	運	20
攻撃力	33	素早さ	76
防御力	33	移動力	7

手強い敵が出てくるぞ ガミガミダンジョン

最深部にはシルバーゴーレムがいる。姿が見えたら準備を整えよう。なお、赤い床の上を通るとダメージを受けてしまう。そういう場所ではダッシュするのを控え、歩くようにするといいだろう（アナログスティックを使っている人は、✚キーで操作するといい）。



◀傭兵の進路をふさいでしまわないよう注意！

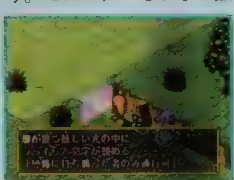


◀デカキャラのシルバーゴーレム。かなり強いぞ。

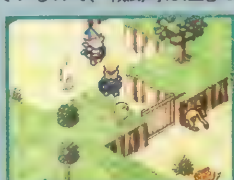
名前	HP	LV	EX	攻撃	防御	早さ	魔防	特技1	特技2
ストーカー	39	7	9	39	42	30	75	ベトベトえき	―
スチームパワー	71	7	15	43	42	15	255	―	―
スチームキング	70	10	20	50	60	75	255	オーバーヒート	―
オーバーヒート	111	26	80	140	150	10	255	オーバーヒート	―
ミミック	151	7	10	40	15	111	100	さいみんガス	―
ロボニンジャ	42	5	9	38	38	65	70	じばく	かみなりのじゅつ
シャドウマル	154	29	100	139	158	150	60	とつげき	―
ロボサムライ	55	7	12	43	43	45	75	はやぶさぎり	―
ロボハタモト	125	30	110	146	162	106	100	つばめがえし	―
モノアイ	81	12	18	67	70	60	60	ダークレーザー	―
トコ	40	6	40	37	43	50	255	エスケープ	すてみのいちげき

囲まれないよう注意！ ポポロ草原

新ガミガミ魔王城から戻ってくるときは、西の山脈を通ってもいいし、竜のウロコを使ってポポロクロイス城までワープしてもいい。好きなほうを選ぼう。城まで戻ってくると、ガミガミ魔王が大岩を壊してくれたおかげでポポロ草原へ行けるようになっている。城下町で装備を整えたら（セーブも忘れずに！）、ダンジョンを目指そう。モンスターもかなり強くなっているので、戦闘時は注意しよう。



◀なぞなぞのような文章が。無視しても問題ない。



◀宝箱を取ると、手癖の悪い猿を逃がすことに…。

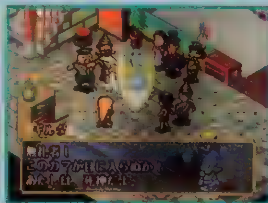
名前	HP	LV	EX	攻撃	防御	早さ	魔防	特技1	特技2
デスサイズ	46	9	15	51	55	60	20	ダブルアタック	―
パワービートル	39	9	14	52	63	70	50	でんげき	―
ダッシュバード	30	16	34	90	100	88	25	くちばしバルカン	―
ボーンデッド	89	9	14	56	47	45	50	アバラなげ	―
ハリネズミ	33	9	17	56	67	50	80	ニードルバリア	ニードルミサイル
かまいたち	234	33	113	151	109	80	60	みだれぎり	かまいたち
エルファント	177	19	25	95	87	2	200	いかりばくはつ！	ふしぎなみず
ウッキィ	96	12	40	65	63	100	100	ぬすむ	なかまをよぶ
あばれうし	130	18	42	100	102	210	50	メガトンキック	―
ダークホース	175	32	113	148	166	120	60	カウンター	―
あおむし	30	8	13	49	60	5	20	―	―
ハミングフライ	46	9	15	52	55	70	80	はばたき	―

イベント盛りだくさん トンクウ

この町にはストーリーに深く関わるものからそうでないものまで、実に多くのイベントが用意されている。無関係といっても貴重なアイテムがもらえることもあるので、ぜひすべてのイベントを見ておきたい。主なイベントは次のとおり。少年から、フィールド帳とアイテム帳をもらう。ロボットのパーツを集めている人と会う。スタビンカードをもらう。宿屋でナイトメアの夢を見る。貸し船屋の船に乗る。かじ屋が開店休業状態になっている。



▶ついにパウロ王を見つけたピエトロ。一緒に宿屋に泊まったが、翌朝には姿を消していた！



◀「ポポローグ」版ロミオとジュリエット。このかけおち騒ぎを知ったギルダは……。

傭兵 レパルド レベル11

魔法のファイヤーボール、セイントショック、それに必殺技のきあいためを会得している。肉弾戦にも強い、バランスのとれた戦士。

ＨＰ：81	魔力：76
ＭＰ：45	魔防力：64
ＴＰ：43	運：13
攻撃力：43	素早さ：51
防御力：37	移動力：6



傭兵 ドグマ レベル11

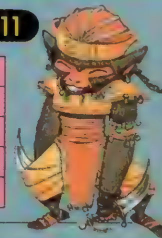
アイシングブルー（4）、クールブルー（2）、ライトニング（2）、ディムボール（4）、ディムプラズマ（3）が使える。カッコ内の数値はレベルだ。



ＨＰ：75	魔力：111
ＭＰ：86	魔防力：79
ＴＰ：17	運：46
攻撃力：28	素早さ：55
防御力：33	移動力：6

傭兵 ミーシャ レベル11

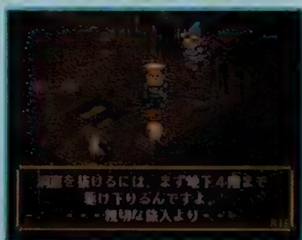
ＨＰ：98	魔力：20
ＭＰ：8	魔防力：31
ＴＰ：60	運：30
攻撃力：41	素早さ：69
防御力：41	移動力：6



ひしょうかぶとわり、きあいためという必殺技を覚えている。前衛で戦うのが得意。

看板を見ながら進もう あやかしの洞窟

ダンジョンの仕掛けに、取り立てて珍しいものはない。しかし、何フロアも上ったり下りたりしないとこの洞窟を抜けられないため、集中力を切らしてしまうと、やって来た道を戻ってしまうことになりかねない（特に戦闘終了直後）。画面右下に表示されるフロア表示を参考に、注意深く進んでいこう。



▲このダンジョンは特殊な作りになっている。地下４階まで下りなければ先に行けないのだ。

▼洞窟の入口はこの右上にある。トンクウでのイベントがひと通りすんだら、準備を整えて入っていこう。



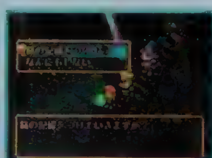


▲地下を歩き続けるため迷いやすい。看板を見つけたら、すぐ読みに行くクセをつけよう。

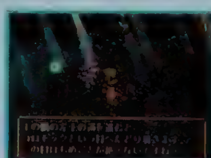
名前	HP	LV	EX	攻撃	防御	早さ	魔防	特技１	特技２
カビドローン	62	11	19	64	65	76	50	さいみんガス	―
ダークメイジ	52	11	19	62	73	125	150	ファイアバレット	アイスバレット
オークソルジャー	95	12	23	66	66	49	100	きあい	ふりあげる
オークキング	89	26	81	136	156	70	125	きあい	オークつばめがえし
ハリネズミ	33	9	17	56	67	50	80	ニードルバリア	ニードルミサイル
ニードラー	112	33	108	149	176	72	185	ニードルバリア	ニードルミサイル
おおもぐら	100	6	15	39	38	120	180	―	―
アングラー	90	15	29	85	100	33	100	―	―
どくキノコ	121	12	21	65	48	1	0	ドクほうし	じばく!
ウッキィ	96	12	40	65	63	100	100	ぬすむ	なかまをよぶ
ウッキィロード	108	24	70	123	149	120	150	サルザケ	ソニックボイス
ワニチャンプ	120	27	81	138	145	68	95	がんせきおとし	―
メイジビースト	145	30	102	76	149	80	200	いかりばくはつ!	ロックフォール
ビームヘッド	201	33	120	155	150	25	0	スピンレーザー	―
まがどり	99	18	42	0	97	75	200	メタモルフォーゼ	―
せんとうばち	155	27	78	125	166	83	83	はちのひとさし	―
ピュグミー	40	12	24	68	75	250	100	たのしいおどり	ブレイクダンス
イビルフェイス	141	12	25	68	69	99	180	かまいたち	ぶんしん
とびねこ	42	11	20	64	75	83	65	ツメひっかき	なめまわし

世界の中心に位置する 大十字路

大きな橋が立体的に交差している場所。ただ、現段階では他の道が開通していないため、コロモックにしか行けない。ここでは魔法使いのミルトと出会うことになるが、彼女を仲間にするにはもう少しストーリーを進める必要がある。



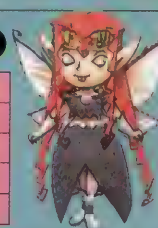
▲緑色の球に触れると体力が回復する。セーブも可能だ。



▲こんな場所に商人が！　この後はコロモックを目指そう。

傭兵 ミルト レベル21

ＨＰ：133	魔力：167
ＭＰ：119	魔防力：159
ＴＰ：27	運：80
攻撃力：50	素早さ：115
防御力：53	移動力：6



防御・回復系を中心に13種類もの魔法を覚えている。素早さが高い点も大きな武器だ。

宝を取るか無視するか 灼熱洞穴

通り抜けるだけならば、あまり苦労をしないですむ。しかし、洞穴内の宝をすべて集めようとすると、強敵と戦う必要が出てくるのだ。エナジーソウルのデータは右の表のとおり。ＨＰが高いだけでなく、いやらしい特技も持っているので、慎重に戦うようにしよう。



▲宝を手に入れるには、このエナジーソウルを倒さなくてはいけない。



◀床のスイッチを踏むとイベントが起こる。今回は運が悪かったみたい。

名前	HP	LV	EX	攻撃	防御	早さ	魔防	特技１	特技２
オークソルジャー	95	12	23	66	66	49	100	きあい	ふりあげる
マグマントータス	61	13	26	68	76	10	80	はねかえす	―
ファントマ	84	14	27	70	69	66	50	ブレス	―
ダークホース	175	32	113	148	166	120	60	カウンター	―
バーニングホース	64	14	26	71	76	44	80	カウンター	―
バーンリザード	110	14	27	73	65	80	80	ブレス	ウインドアタック
ブレイザー	101	14	27	71	65	80	50	ファイヤーブレス	ハリケーン
スティング	56	13	25	69	75	100	80	ハンドカッター	テールショット
キャンドラー	111	30	104	86	166	76	150	もえる	ファイアーボム
エナジーソウル	350	15	51	81	76	136	100	だいちのいかり	エナジードレイン

2種族が争っている村 コロモック

水をめぐり、2つの種族が敵対関係にある。宿屋やよろず屋といった施設が散らばっているため、建物の内部構造を早めに覚えないと迷ってしまうかも……。対立の原因である水不足を解消するには、ピラミッドからファラオの水を汲んでくる必要がある。そのためには格闘場でビンを入手し、さらにソシムの協力を取りつける必要があるのだ。



◀ことあるごとにケンカをする2種族。この後、大乱闘が起こってしまうのだ。

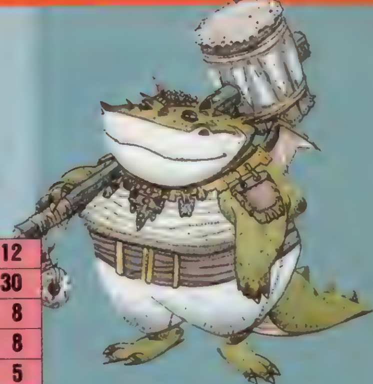


▲ソシムをパーティーに入れることができないと、ピラミッドに入れない。

傭兵 ザッパ
レベル16

HPと攻撃力の高さは群を抜いている。だが、素早さが極端に低く、移動力も5しかないため、使いこなすのが難しい。アクセサリー装備不可。

HP：267	魔力：12
MP：8	魔防力：30
TP：85	運：8
攻撃力：80	素早さ：8
防御力：44	移動力：5



竜の球のニセモノ登場 カラカラ砂漠

ソシムが入ったことで4人パーティーとなったピエトロ一行。だが、彼を戦力として期待してはいけない。戦闘中はただ逃げ回ることしかできないからだ。今までどおり、ピエトロたちだけで勝ち抜いていこう。このフィールドにはいくつものワナが仕掛けられている。残りHPに注意して進もう。

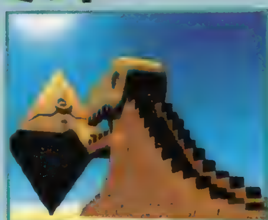


▲外見はそっくりでも中身がワナということも。見分ける方法は？

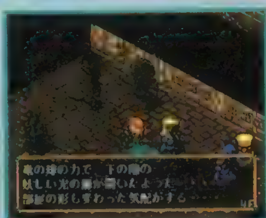
名前	HP	LV	EX	攻撃	防御	早さ	魔防	特技1	特技2
がいこつへい	110	15	28	86	95	40	130	ダブルアタック	ー
アングラー	90	15	29	85	100	33	100	ー	ー
バーンリザード	110	14	27	73	65	80	80	ブレス	ウインドアタック
どくさそり	75	15	33	84	107	45	50	ハンドカッター	ー
スコーピオン	113	16	35	86	115	70	15	ハンドカッター	アイビーム
さぼりん	51	15	34	50	113	11	50	いのちのはり	しのはり
すなひる	115	15	30	83	76	36	130	きゅうけつ	ー
ゲッチュー	75	16	36	87	99	44	80	HPまんた〜ん	すいこみ

まずは最上部を目指せ ピラミッド

最初に探検することになるのはピラミッドの上半分。最上部に出るまで、ひたすら上り階段を進んで行こう。入った直後は広いフロアだけれど、上に行くに連れて狭くなっていく。とはいえ、何回か上り下りしないと先に進めない仕掛けがあるので、簡単には最上部までたどり着けないぞ。ファラオの水がある部屋はピラミッドの下半分にある。そこに近づくにつれソシムに異変が……。なんとソシムとは、中ボスである憎悪のミーソスが化けた姿だったのだ！



◀CGムービーシーンから。左に見えているのがピラミッドだ。



◀ピラミッドにも竜の球を使ってクリアする仕掛けが登場する。

名前	HP	LV	EX	攻撃	防御	早さ	魔防	特技1	特技2
ダッシュバード	30	16	34	90	100	88	25	くちばしバルカン	ー
がいこつへい	110	15	28	86	95	40	130	ダブルアタック	ー
おおこうもり	31	4	6	25	22	30	0	きゅうけつ	ー
バンパイア	80	16	32	90	99	90	100	きゅうけつ	ちょうおんぱ
スクリーマー	67	17	34	66	86	90	85	ヒールクライ	ー
ミミック	151	7	10	40	15	111	100	さいみんガス	ー
リバーサー	168	24	76	104	129	91	80	リザレクション	でんげき
デミ	190	22	72	125	90	210	100	デッドリーダンス	ー
すなのまじん	139	27	86	133	128	20	150	ー	ー
どくさそり	75	15	33	84	107	45	50	ハンドカッター	ー
カックテス	103	26	80	130	135	150	175	まわしうち	ー
リーチ	177	32	100	129	153	72	178	うなり	すなあらし
バンドエイジ	200	17	39	100	34	59	120	ー	ー
マミー	135	24	87	54	48	68	136	のろい	ー
ルーンウィング	77	16	36	80	100	95	80	はばたき	ー

中ボス 憎悪のミーソス

ピエトロにとって初めてとなるボス戦。これまでに戦ったモンスターたちとは比べものにならないほど強いので気を引き締めて戦おう。始まったらすぐにパーティ全員のパラメータを上げる魔法を唱えるといい。



▶体当たりをしたり、レーザーを発射したり、小さなミーソスを生み出したりしてくる強敵。

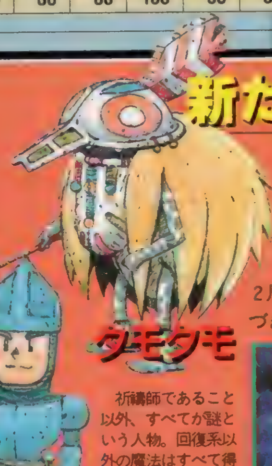
新たに判明した4人の傭兵たち

彼らは隠し傭兵と呼ばれている。それというのも、最初のプレイでは絶対に仲間にならないからだ。2周目となる「ゆめのつづき」で仲間にしよう！



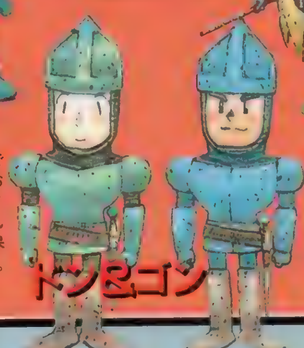
パウロ

過去の、ポポロクロイスの王子。ピエトロによく似ているけれど、名前を見れば納得？ CVは高山みなみさん。



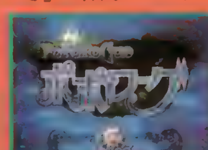
タモタモ

祈祷師であること以外、すべてが謎という人物。回復系以外の魔法はすべて得意だというが……。CVは千葉繁さん。



ドン&ゴン

ゲーム冒頭で活躍した（!?）お城の兵士。CVは立木文彦さん（ドン）と松本保典さん（ゴン）。



▲一度クリアすると「ゆめのつづき」が現われるのだ。

R4 RIDGE RACER TYPE4

究極の進化を遂げた『リッジ』シリーズ期待の最新作を、どこよりも詳しく先取り攻略するぞ！

12|3 RCG ▶¥5,800 ▶ナムコ
▶MC(1ブロック)、PS(2ブロック)、DS(AC非対応)、NC、ジョグコン、2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「R4」の視点は、ドライバー視点（標準）と、自車後方視点の2種類が用意されている。今回の記事では自車後方視点の写真も使っているが、これは使用車種などをわかりやすくするための配慮にすぎないので、これらの攻略を実際に試すときにはどんな視点を使ってもかまわないぞ。個人的には、ドライバー視点のほうが車体の向きをより正確に感じ取れると思うけど、理論上はどちらの視点のプレイでも走りに違いは出ないはず。好きな視点でプレイしてみよう。（城イドム）



発売直前徹底先取り分析!!

より速く、より華麗に走りを極めよう！

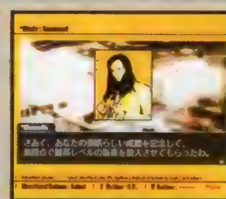
全国のRCGファンの期待度も最高潮の「R4」。定評のある「リッジ」シリーズ最新作だけあって、初心者でもすぐに気持ちよく走れるし、奥の深さも相変わらずなので、マニアにも手応えバッチリの熱いプレイを保証してくれるはずだ。

ＤＰＳが総力をあげて贈る攻略第１弾は、初心者にうれしい基本的テクニックから、マニアもビックリの超高度テクニックまで、発売直前にふさわしい（？）盛りだくさんの走りの技術を掲載する。これさえ読めば、発売当日から華麗な走りをキメることも夢じゃないぞ！

『R4』における"走るチャレンジャー"たちの歩み

STEP1 グランプリモードで新車を勝ち取る！

「R4」のメインモードといえるのがグランプリモード。タイムアタックをするにも対戦するにも、より高性能な車を使用したほうが有利だが、その車はグランプリモードを勝ち抜くことによって初めて入手できる。プレイヤーは雇われレーサーとなり全８戦のグランプリを勝ち抜いていき、その過程で、成績に応じて契約チームから新車がプレゼントされる。成績がいいほど提供される車のグレードが上がるので、努力すればするほど高性能な車を入手できるぞ！



◀まずはグランプリモードで成績を上げ、新車を獲得していこう。

STEP2 ガレージで所有車を登録・管理

グランプリで獲得できる車は、チームごとのカラーバリエーションも含めて320車種。しかしその車を自由に使用するには、まずガレージモードで車をガレージに登録する必要がある。ガレージには、手元にある車の中から８台まで登録でき、いつでも車の入れ替えが可能。登録車は色を塗り変えたり、ステッカーを貼ったり、好みに合わせてデザインを変えることができるのだ。



▲獲得した車の中から、好きな８台をガレージに登録しよう

▼ここではオリジナルステッカーの作成もできる。試してみよう



STEP3 愛車でタイムアタックに挑戦！

ガレージに登録してある車は、タイムアタックモードで使用することができる。1000分の１秒に命をかけるプレイこそ、RCG最大の魅力といっても過言ではないので、ぜひ自慢の愛車で自らの限界に挑戦してみよう。本誌「DPSコロシアム」でも大々的に読者のベストタイムを募集していくので、この記事を読みながら腕をウズウズさせている人は、もう参加するしかないね！　ちなみに、ガレージに登録した車は２Ｐ対戦でも使用できるぞ。



◀ベストタイムを更新だ！この瞬間こそ、ＲＣＧ好きにとって至福のときなのだ。

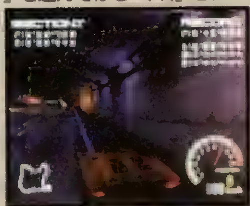
 　CG／北山貴代

走りのテク 初級編 知っておきたい基本テクニック

まず最初は、初心者のために、RCGと「R4」の基本についてみっちりと解説していくぞ。この攻略を通して、ゲームの雰囲気をしっかり感じとっておこう！

1 「R4」での挙動について

シリーズ1作目の「リッジ」には、ドリフト時にコースの中心線に車体が引き寄せられたり、ドリフト後に次のドリフトが一定時間できない独自のシステムがあった。「R4」ではそういったシステムは採用されていないので、ボーナスDISCの「リッジ」を遊んでから「R4」をプレイするような場合は、その違いに注意しよう。



▶コース補正があるつもりでコーナーを回ろうとすると、外側の壁に衝突してしまうことに……。

2 初心者もMT車でOK

「R4」では、壁などに接触したあとも5～6速で十分な加速が得られるなど、シフトチェンジのわずらわしさがほとんどないバランスに仕上げられている。AT車では減速時に自動的にシフトチェンジしてくれるなどメリットはあるが、MT車でもシフトチェンジ関係のわずらわしさが少ないとなるとデメリットもあまり気にならない。初心者でもMT車の使用をオススメ。

AT



▲ドリフト時などに自動的にシフトチェンジが行われるAT車。あまりメリットはない。

MT



▲シフトチェンジもプレイヤーまかせのMT車。できれば、こちらでプレイしよう。

3 電撃流加速スタート法

DPS独自の急加速スタート法を伝授する。方法は、MT車でゲームを始め、アクセルを最初から押しっぱなしにしておく。1速の状態で「スリー・ツー・ワン・ゴー」の掛け声に神経を集中して、「ワン」の"ワ"が聞こえる瞬間にすばやく2速にシフトアップ。その直後、ギアを再び1速にシフトダウン。「ゴー」の掛け声のあとは4速まで一気にシフトアップしていこう。

通常スタート



▲通常の方法でPRESET D4を使ってスタート。普通ならこの地点で210km/h程度が限界。

急加速スタート



▲同じ条件で、急加速スタートを使ったところ。同じ位置ながら220km/hを軽く超える。

4 登場車種には"ドリフトタイプ"と"グリップタイプ"の2系統があるのだ！

「R4」で登場するすべての車種は、ドリフトタイプとグリップタイプという2つのグループに分類できる。どちらを選ぶかによって、操作感覚や攻略方針も大きく違ってくるので、それぞれの特徴をしっかり把握しておこう。

ドリフトタイプ VS グリップタイプ

グランプリで最初から遊べるのは…

リザード



アッソルート

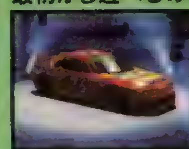


グランプリで最初から遊べるのは…

アージュ・ソロ



テラジ



性能の違い

ドリフトタイプ

コーナーはドリフトで！

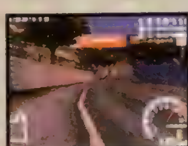


▶テールを流してドリフトでコーナリング。気持ちいいぞ。

タイヤが滑りやすいタイプなので、ドリフト走行（次のページで詳しく解説）に優れている。キツいコーナーは、テールを流して華麗にクリアしていくのがカッコイイ！

安定した挙動が強み

コーナリングなどで減速した直後の立ち上がり（加速力）があまりよくない。ムダのないコーナリングが大切。逆にコーナーでのラインどりを追求する楽しみがある。



◀コーナーを抜けた直後。このあとの立ち上がりはイマイチ。

グリップタイプ

コーナーはグリップで！

タイヤがしっかり路面をとらえるので、グリップ走行（次のページで詳しく紹介）に優れている。多少キツめのコーナーでもグリップ走行でガンガン攻められるぞ！



◀グリップ走行なら多少強引にコーナーを攻められる。

坂道でのジャンプに注意



▶コーナーを抜けた直後。一気に加速できるのだ。

タイヤの食いつきがいいだけあって、コーナリングなどで減速した直後の立ち上がり（加速力）に優れている。多少の減速も、すぐにカバーできて気持ちいいぞ。

有利なコース

ドリフトタイプ

例 ワンダーヒル



狭いコースもスイスイ！

ドリフトは、キツいコーナーのクリアに向いた走法だけど、「R4」でのキツいコーナーとは、急角度である場合よりも道幅が狭く車の動ける範囲の少ないコーナーであることが多い。そのため、この系統の車では道幅の狭いコースが得意ということになるのだ。

グリップタイプ

広いコースを駆け抜けろ！

ドリフト走行もできるが、ドリフトタイプほどムダの少ないコーナリングにはならないので、グリップが通用するコーナーは積極的にグリップ走行で攻めたいところ。そんな車種だけに、ドリフトタイプとは逆に、道幅の広いコースで性能を発揮しやすいのだ。

例 ヘルタースケルター



結論

登り坂で減速するが 走りは安定

このタイプの車は走り全体が安定しているので、とても扱いやすい。一般的なRCGなら「初心者はグリップタイプ」といった先入観もあると思うが、「R4」に限ってはむしろドリフトタイプのほうが扱いやすいのだ。これは要チェックだぞ！

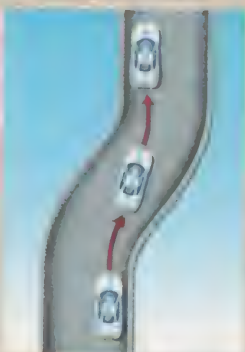
制御が難しいが 走りはパワフル

このタイプでのドリフトは、「グリップを効かせながらテールを流す」ような、これまでにない独自の動きを見せる。十分なブレーキに頼る人はともかく、ドリフト走行も併用した走りを目指す場合は、ドリフトタイプをやり込んでから挑戦しよう。

走りのテク 中級～上級編 ハイレベルの走りを目指す応用テクニック

続いて実際のレースでの走り方についても攻略していこう。有効なラインどりやドリフトについても徹底解説しているので「聞いたことあるけど詳しい内容は知らなかった」という人はこの機会に自分のモノにしておこう。また、ここではDPSオリジナルの超級テクまで特別公開する。お見逃しなく！

1 できるだけ直線的に走り抜けよう



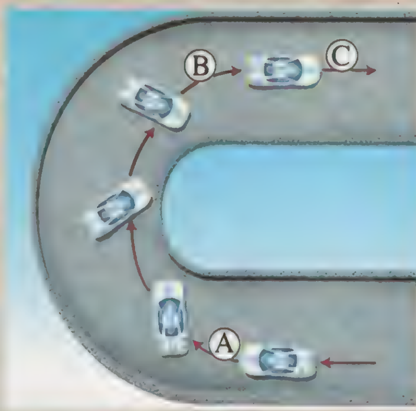
「最短のラインどり」と「高スピードを保つ」という2点は、速く走るための基本中の基本。例えば、それほど角度のないコーナーでは大きく膨らまないように注意し、右図のようなラインどりをすることが大切になる。中級者のなかには3Dのコース上でのラインどりがイメージできない人も多いかもしれない。常にムダのないラインどりをイメージしながら走るようにしていれば、少しずつつかめるようになるはずだ。

2 ゆるいカーブはアウト・イン・アウトで



ゆるめのカーブはタイヤをすべらせずに、グリップをきかせ、車体が安定した状態で走り抜けるのが理想。図のようなアウト・イン・アウトのラインどりがうまい走り方だ。操作はコーナー手前で減速し、「コーナーの中はアクセルを全開にして加速しながらハンドルを切る」だけ。ただし、これから練習する人は、あらかじめ曲がる方向の反対側に寄っておき、「コーナーの内側に突っ込む」くらいの気持ちでハンドルを操作するように心がけよう。何回か練習すれば、ハンドルを切るタイミングがつかめてくるのでしっかり練習しておこう。

3 キツめのコーナーではドリフトを使ってみよう



ドリフト走行とは、車体の後部を流しながらコーナーを抜ける走り方だ。ある程度の減速は避けられないが、車体が流れるぶん車の向きをスムーズに変えられ、キツいコーナーではグリップ走行より速く抜けることができる。グリップで抜けられるコーナーは、ドリフトを使ってもタイムロスになるだけなので注意しよう。右の図ではドリフトの車体の流れ具合を、下の写真では実際にドリフトしたときの画面を紹介。チャート表では、ドリフトを簡単に行うときの操作方法を解説。図、写真、表にマークされたA～Cは、それぞれ同じ時点を指し示している。これらを参考に美しいドリフトをマスターしよう。なお、表のタテの白い矢印はボタンを押している時間、ヨコの黄色の矢印はハンドルを切る方向を示す（ドリフトはハンドルをカーブと逆方向に切ることで解除できる）。



▲ヘルタースケルターのこのコーナー（PRESET D1使用）が練習に最適。この時点でドリフト開始。



▲このタイミングでハンドルをカーブと逆に切り、カウンターを当てるといいぞ。



▲グリップが戻った瞬間。この時点で、車が心持ち右側を向いているのが理想的なのだ。

ドリフトの操作手順チェックチャート

コース	車体の状況		ドリフトタイプ アクセル	ドリフトタイプ ハンドル	グリップタイプ アクセル	グリップタイプ ブレーキ	グリップタイプ ハンドル
直線路	グリップ		ON		↓		
			約1秒OFF	→	↓		→
コーナー	ドリフト	ドリフト開始の瞬間Ⓐ	ON	↓	↓	一瞬ON	↓
			↓	↓	↓		↓
		カウンターⒷ	↓	←	↓		←
直線路	グリップ	グリップもどる瞬間Ⓒ	↓		↓		
			↓		↓		

※上の表は右コーナーにドリフトを行う場合のもの

4 最速を目指すキミに贈るDPSオリジナル超テク SUD［シフトアップドリフト］

ドリフトをマスターしている読者に、電撃オリジナルのテク「SUD」を伝授!! この超級テクのやり方は連続写真で解説しているとおりで（難しいと思った人は、最初から6速でドリフトに入ってもいいぞ）、ちょっとしたギア操作を加えるだけでドリフト直後にすばらしい加速を得られるのだ。『R4』を手にしたその瞬間から試してみよう！



▲上の連続写真と同じくヘルタースケルター（PRESET D4使用）で実演。ドリフトに入ったら6速へ。



▲グリップの戻った直後に（このくらいのタイミングで）5速へシフトダウン。



▲そのあと急加速が得られ、この段階ですでに267km/hをキープ。6速にシフトアップし直そう。

比べてみよう!!



次号は大増ページでDPS流超級テクを大紹介するぞ!!

コース攻略 グランプリの幕開けを飾る1次予選(2コース)のポイント

コースをひととおり楽に走るというコンセプトで、ポイントをピックアップ。次号ではさらに詳しいコース攻略をするのでお楽しみに。

ヘルタースケルター HelterSkelter

最初のコースだけあって、比較的走りやすい。ライバル車のレベルも低いので、確実に1位通過を目指そう！



A B ▶直線的に走ろう

「中級～上級編」で解説したテクニックを実際に使ってみるのに最適な場所。A地点ではあらかじめ左寄りに、B地点ではあらかじめ右寄りにコースをとれば、ベストなラインどりで走り抜けられるはず。必要以上のハンドル操作は禁物だぞ。

C F ▶ドリフトを狙おう

CとFの地点はカーブがキツめなので、最初はドリフトを使っていくほうが楽に攻略できる。C、Fそれぞれのドリフト開始のベストポイントを右の写真で示しておいたので参考にしよう。ちなみに、Cの場所（左ページでドリフトの練習場所としても紹介している）はある程度練習すればグリップでも抜けられるようになるぞ。

⬇この地点が目印！





D E ▶減速してグリップ走行





⬅この地点が目印！

トンネル内のカーブDとEは、グリップ走行で十分に抜けられる。カーブそのものはゆるやかなほうだが、コース構成の関係からかなり唐突にコーナーが現れるため思わぬミスを招きやすい。慣れないうちはミスすることも多いので、ブレーキを使ったほうが無難だろう。ブレーキをかけるポイントは左の写真のとおりなので覚えておこう。

グランプリの流れ

グランプリは以下のような流れで展開していく。各コースを、1次予選を3位以内で、2次予選を2位以内で通過しないと決勝グランプリに進めない。

1次予選

- **ヘルタースケルター** 「ナムコ未来22」と名付けられた近未来都市。走りやすい。
- **ワンダーヒル** 高山を走り抜けるコース。道幅の狭いコースの代表例。

2次予選

- **エッジ オブ ジ アース** 夜のハイウェイと空港が舞台。ヘアピンや直角カーブもあり。
- **アウト オブ ブルー** ヘルタースケルターの拡張コース。港湾都市と丘陵が美しい。

決勝グランプリ

- **ファントマイル** 全コース中、もっとも短い。パックマンのオブジェが印象的。
- **ブライテストナイト** エッジ オブ ジ アースの拡張コース。走行距離の長いコース。
- **ヘブン アンド ヘル** ワンダーヒルの拡張コース。キツいコーナーが多いのが特徴。
- **シューティングフープス** ハイスピードが楽しいオーバルコース。背景の花火もキレイ。

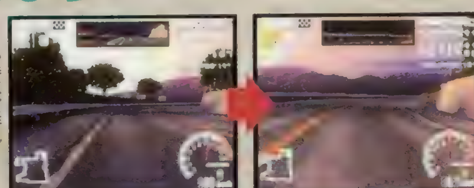
ワンダーヒル WonderHill

道幅が狭く、コースの難度はやや高めだが、ライバルは速くないので、無難に走れば2位内も難しくない。



A ▶十分に減速しよう

グリップでも曲がれるが、予選突破（あるいは1位突破）を狙うぶんにはムリする必要もない。安全に抜けたいなら、右の連続写真のように軽いブレーキとドリフトを併用するといいだろう。



▶この時点で軽くブレーキング。適度に減速しておく。

◀ここからドリフト開始。連続して行うのがポイント。

B ▶一番キツいカーブに突入！

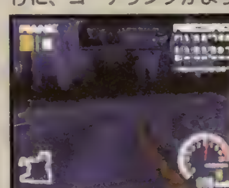
このコース中もっとも難しいコーナー。グリップではまずムリなので、必ずドリフトを使おう。カーブの角度もかなりキツめなので、写真の地点で早めにドリフトに入るのがスムーズに抜けるコツだ。



⬅この地点が目印！

C ▶最後の難関はドリフトで勝負だ！

グリップでも抜けられるが、ここはドリフト以外考えなくてOK。前後がループする地形だけに、コーナリングがより困難なものになっている。写真の位置から確実にドリフトに入るようにすること。



⬅この地点が目印！

R4

ヴァンパイア セイヴァー EXエディション

対戦野郎必読のキャラクター徹底攻略ファイル第2弾！
今回は10キャラをフォローするぞ。

発売中	▶¥5,800 ▶カプコン
対戦ACT	▶MC(1ブロック)、2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

さて、今回は前回の倍のキャラを対象にしてみたぞ。相変わらず1人1人のスペースは小さいですが、なるべく実戦レベルで役立つ情報ばかりを盛り込んだつもりです。対戦ACTにある程度素養があって、「セイヴァー」をPSで初めてやるって人には最適な攻略ではないかと……。え〜、「セイヴァー」攻略編も次回で最後。残り3キャラと、オリジナルキャラモードに隠された秘密を公開していく予定です。ユーザーの人たちは、楽しみにしててくださいね。（袋）

大増6ページでお届けする 徹底攻略第2弾！

さて、今号の『セイヴァー』攻略編は、COM戦での隠し要素の続報と、前号に引き続いてキャラクター別攻略をお届けしよう。さらなるレベルアップのためにも、しっかりと熟読してほしい！



プレイをより楽しくする 隠しキャラ編

ここでは、隠しキャラについて紹介していこう。どれもアーケード版にあったものだが、このPS版でも完全再現されている。

【隠しキャラ4体は、どんな特性を持っている？】

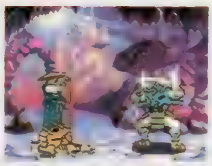
前回では、使用方法と条件だけを掲載した4体の隠しキャラ。今回は、どんな性能を持つキャラなのか、その秘密に迫っていくことにしよう。

〈シャドウ&マリオネット〉

2体に共通していえるのは、「実体がない」ダークストーカーだということ。シャドウは"対戦で勝つごとに相手の体を乗っ取り"、マリオネットは"常に相手と同じ姿（同キャラ）になる"。つまり、固有の技はないものの、彼らを使おうと思ったら逆に全キャラに精通する必要がある。上級者キャラといえるだろう。

〈朧ビシャモン〉

COM戦の隠しキャラとして登場する朧。基本的な性能はビシャモンと同じだが、通常のビシャモンが持つ、「絡め魂」、「魂寄せ」、「辻疾風」の3つの必殺技が使えない代わりに、右下の3つの技が追加されている。また、リバーサルでしか出せなかった「怒鬼炎斬」が、いつでも使用可能だ。長いリーチと、鋭いダッシュは驚異的だ。

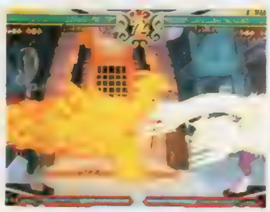


◀登場シーンも、朧専用（COM共通）のモノが用意されている。

技名	コマンド
鬼搦り	↓↘→↗+P
怒鬼炎斬	←↙↓↘→+P
鬼火束ね	→↓↘+K

〈ダークガロン〉

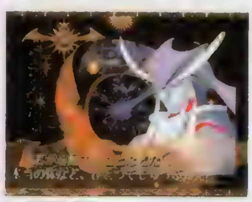
ガロンのCOM戦のラストで登場するダークガロン。ガロンの"獣としての本性"の具現化らしいが、プレイヤーキャラとして使用した場合、違いはEX必殺技の「ドラゴンキャノン」のグラフィックとD.F.を選択できない（D.F.Cで固定）点だ。



◀左側がダークガロン。実は、技の出が若干遅いので、ダークガロンの方が性能が悪い。

【COM乱入キャラ】

1Pプレイ時、下の条件を満たすとCOMキャラが乱入してくるぞ！ ぜひ一度はチャレンジしてみよう。



◀各キャラの、バックストーリーに絡んだ会話をする場合が多い。世界観がうかがえる演出なのだ。

[illegible]

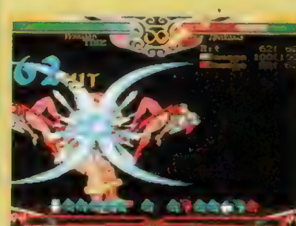
使用キャラ	乱入キャラ
ジェダ	ジェダ
バレッタ	ガロン
キュービィ	アナカリス
リリス	ジェダ
ドノヴァン	フォボス
パイロン	ドノヴァン
フォボス	パイロン
デミトリ	ビシャモン
モリガン	デミトリ
アナカリス	キュービィ
ビクトル	リリス
ザベル	レイレイ
レイレイ	ザベル
ガロン／ダークガロン	バレッタ
フェリシア	モリガン
オルバス	フェリシア
サスカッチ	オルバス
ビシャモン／朧ビシャモン	ビクトル
シャドウ／マリオネット	最初に選んだキャラ

キャラクター攻略編

限りあるスペースに詰めこんだ対戦の基本テクニック―モードによるD.F.の違いも解説するぞ。

今回は10キャラの対人戦で役立つテクニックを中心に攻略！

ここからは、各キャラクターの攻略編となる。今回は、キュービィ、ザベル、ビシャモン、ビクトル、ガロン、オルバス、モリガン、フォボス、レイレイ、サスカッチの10キャラが対象。それぞれ基本攻略、対人戦、D.F.CとD.F.Pの性能の違いなどを解説しよう。また、今回お目当てのキャラが載ってなかった人も、敵の動き方を知っておけば、"いざ対戦"というときにも役に立つ。



▲連続技などは、トレーニングモードで納得がいくまで練習。決められるチャンスに、確実に技を決めることが勝利の秘訣だ。

記事内で使用される用語

ここでは、本記事内で使用する独特な用語の意味を解説しよう。

【チェーン】――通常技をスキなく出せる、『ヴァンパイア』シリーズならではの攻撃方法。

【キャンセル】――通常技の戻りモーションを省いて（キャンセルして）必殺技を出すテクニック。主に連続技に使用する。

【目押し】――チェーンではなく、タイミングを合わせて通常技をつなげるテクニック。このゲームでは、チェーンのあとは必殺技のキャンセルができないので、必殺技でしめたいときは、重宝する。

【めくり】――跳び込み攻撃を当てる際、横に判定の長い技を使い、相手の後ろに回るように攻撃を当てること。ガード方向が逆になる。

※必殺技のコマンドはキャラが右向き時のものです。「P」はパンチ、「K」はキックを表しています。なお表記で「PP」とあるものは、2つ以上のパンチボタンを同時に押す、「P・P」とあるものは、2回パンチボタンを押すという意味です。なおD.F.C（またはD.F.P）時とは「それぞれのD.F.タイプを選択しているとき」で、D.F.C（またはD.F.P）中とは「それぞれのD.F.を発動中」という意味です。



Q-bee キュービィ

ホーミングダッシュを攻めの中心に！

Basic 基本戦略

全体的なリーチの短さや、必殺技の扱いにくさから、弱い印象を受けるキュービィ。だが、牽制・反撃に便利な中Pや、相手を常に追いかける性能を持つ空中ダッシュを使いこなすと、一気に強いキャラへと大変身！　また、打撃投げ扱いの「C➡R」は、ガードはされるものの攻撃判定が非常に強く、地上・空中とも頼れる技の1つ。守りが弱いぶん、常に先手を取るつもりで闘おう。



▶リーチ、出の早さ、判定ともに、強い中P。跳び込みでも頼れる技だ。

vsHuman 対人戦

前述の通り、戦いの主軸となるのは、中間距離からの中Pによる牽制。つかず離れずの距離で相手の技の空振りなどに、出ばなをくじくように当てていこう。相手がガードしがちになったら、接近して空中ダッシュからの攻撃（中Pが強い）で攻めていく。この攻撃は上段攻撃（しゃがみガード不可）になるのでガード方向を揺さぶるのに最適。また、地上から✚↗↗と入力することでジャンプ直後に低空で空中ダッシュを出せるので、密着時（特に画面端）は、低空ダッシュを絡めた3択攻撃（A：低空ダッシュ攻撃→地上チェーン、B：低空ダッシュ→下段から始まる地上チェーン、C：低空ダッシュ→「O.M.」）でラッシュをかけよう。低空ダッシュ攻撃を連続で出すだけでも効果的だ。逆に相手に攻められたときは有効な返し技がないので、ガードに徹するか、ガードキャンセル（GC）を使う。ただし、GC技の「R.M.」は攻撃判定が上向きのため、地上でGCしてもヒットしない場合があるので注意。

D.F. change or power? どっちを使う？

D.F.C時のキュービィのD.F.技は「i²」。空中に浮遊する技だ。D.F.P時の同名技も性能は同じ。浮遊中は、地上と同様にチェーンが可能で、攻撃は上段判定だ。しかし、キュービィはそれほど空中チェーンに頼れるキャラではないので、D.F.中の攻撃力アップを選ぼう。



◀あまり使う機会のなさそうな「i²」。

キュービーは…D.F. POWER!



◀「△A」も連携に混ぜれば、なおGOOD。

オススメ連続・連係技

①低空ダッシュ中P→弱K→中P→強P
②弱P→（目押し）中K→（ES）C➡R
③跳び込み中P→空中S×p
④QJ→（ES）△A（相手が中央にいるとき）
→（ES）C➡Ror空中+B
or地上チェーン(弱P→弱K→中P→強Pなど)

	技名	コマンド	備考
必殺技	C→R（シーアール）	←↙↓↘→+P	空中可
	△A（デルタエー）	↓↙←+K	空中可
	S×p（エスパイピー）	K連打	空中可
	R.M.（アールエム）	→↓↘+K	GC専用技
	O.M.（オーエム）	→↘↓↙←+中Por強P	相手の近くで
EX必殺技	QJ（キュージェイ）	→↓↘+PP	空中可
	+B（プラスビー）	←↙↓↘→+KK	空中可
	i²（アイスクエア）	←↓↙+KK	D.F.C時はD.F.発動



Zabel ザベル

リーチの長さと変幻自在な動きでかく乱せよ

Basic 基本戦略

技の使いどころを覚えてしまえば、あらゆる局面に対応できる優秀なキャラ、ザベル。使用頻度が高いのは、超絶なリーチの長さを誇る✚→強Pや、跳び込み攻撃に最適な✚↓中・強P、同じくジャンプ中に出せる✚↓Kなど。また、✚→弱Kのリーチの長さもあなどれない。対空技には、しゃがみ強P（早出し気味）や✚→強K、自分も跳んでジャンプ強Pなどで撃墜していこう。



▶地上技への割り込みには、「デスハリケーン」が使える。

vsHuman 対人戦

ザベルの攻めの起点となるのは、空中からの攻撃。幸い、ザベルは豊富な空中技を持っているのでそれらを適度に出しているだけでもかなりイケる。バックジャンプからの「デスハリケーン」や、✚↓K。「スカルスティング」→しゃがみ中K→「スカルスティング」などの連係も強力。これにジャンプからの跳び込み攻撃や、空中ダッシュからの攻撃を混ぜ、最後は地上へのチェーンコンボ（①）につなげることが目的となる。また、地上戦においては、✚→弱Kなどの牽制技から、ダッシュ→下段で始まるチェーンやダッシュ→「スカルパニッシュ」などの2択も有効だ。また、地上から✚↗↗と入力すれば、低空で空中ダッシュが可能。慣れが必要だが、ジャンプ扱いになるこの技を出せばしゃがみガードを崩せるぞ。また、「デスボルテージ」は反撃技として高性能。ゲージは、この技のために使っていこう。GC技は使えないしね……。

D.F. change or power? どっちを使う？

ザベルのD.F.技（D.F.C時）は、「アルティミットアンデッド」。全通常技がケズリ能力のある専用技に変化し、GC以外の必殺技が使用不可。また、ダッシュも一足跳びに変わる。D.F.Pでもコマンドにより同じ技を使えるが……空中チェーンの有無により、D.F.Cに軍配。



◀チェーンで、✚↓Kが出せるのは大きい。

ザベルは…D.F. CHANGE!



◀多段技が多いため、敵のGCには注意！

オススメ連続・連係技

①弱K→中P→中K→✚→強P
②しゃがみ弱P→（目押し）しゃがみ弱K
→弱デスハリケーン→（ES）追い撃ち
③ジャンプ✚↓中P→中P→（ES）追い撃ち
④（ES）スカルスティング→ダッシュ弱P
→弱P→地上チェーン（①）

	技名	コマンド	備考
必殺技	デスハリケーン	↓↙←+K	空中可
	スカルスティング	↓↑+K	空中可
	ヘルズゲート	←↙↓↘→+K	
	デスフレーズ	→↓↘+K	GC専用技
	スカルパニッシュ	→↘↓↙←+中Por強P	相手の近くで
EX必殺技	イービルスクリーム	→←+PP	
	デスボルテージ	→↘↓↙←+KK	空中可
	ヘルダンク	→↓↘+PP	
	アルティミットアンデッド	←↓↙+KK	D.F.C時はD.F.発動

ヴァンパイア セイヴァー

※各キャラ攻略の本文中にある番号（①など）は、「オススメ連続・連係技」の囲みの番号に対応しています。



Bishamon ビシャモン

出の早い通常技と素早いダッシュを生かせ!

Basic 基本戦略

低くて速いジャンプ軌道、刀によるリーチの長さ、出の早い通常技など接近戦において強さを発揮するビシャモン。ダッシュの速さも群を抜いており、特にダッシュ中Pなどは固めをイヤがってジャンプした相手を斬り伏せるなど、強烈な連係で相手を抑え込める。その反面、与えるダメージに白い（回復可能）部分が多いのが悩みのタネ。固い相手には決定的ダメージを与えにくいのだ。



▶対空技が無いのも弱みの1つ。空中技か、消極的だがGCを狙おう。

vsHuman 対人戦

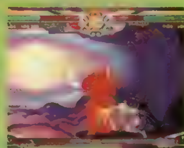
下方向に判定の強いジャンプKで跳び込み、リーチの長いしゃがみPのチェーンで固める。間合いが離れたら、ダッシュ弱Kからの3択（A：しゃがみガードが崩せるバックジャンプ上昇中に中or強P、B：下段から始めるチェーン、C：「斬り捨て御免」)。攻めを継続できるという点では、Bがオススメ。ただ、調子に乗って連続ガードをさせていると相手にGCで反撃されてしまうので、ときどきタイミングをズラして技を出すのもいい。また、密着から③のような連係をいきなり出すのも有効だ。もし、間合いが離れてしまったら「絡め魂」の出番。ヒットすれば、相手を引き寄せる＆追加ダメージも可能だ。ただし、空振ったときのスキが大きいので、（ダッシュ）中Pで敵を落としたあと着地地点に重ねるとか、弾速の速いES版にして確実に当てよう。



◀しゃがみ弱Kが入ったら2の連続技を狙え。

D.F. change or power? どっちを使う?

飛び道具や弱攻撃をくらってものけぞらない、スーパーアーマー状態になる「黄金帷子」がD.F.C時のD.F 技。一方、D.F.Pに追加必殺技はない。ダメージの白い部分がなくなるD.F.PのD.F.も魅力的だが……空中チェーンが使えることも考えると、D.F.Cが断然有利だ。



◀「黄金帷子」中でもダメージは受ける。

ビシャモンは… D.F. CHANGE!

オススメ連続・連係技

①弱K→中P→しゃがみ中K→しゃがみ強K→（ES）追い撃ち or とが首さらし
②しゃがみ弱K→（目押し）しゃがみ弱P×2→（目押し）しゃがみ中P→（ES）居合い斬り
③弱P→鬼首捻り or 閻魔石
④ジャンプ弱K→ジャンプ中K→（ES）鬼炎斬

	技名	コマンド	備考
必殺技	絡め魂	←↙↓↘→+P	空中可
必殺技	魂寄せ	←+P	絡め魂ヒット後
必殺技	辻疾風	↓↘→+P	絡め魂ヒット後
必殺技	鬼炎斬	→↓↘+P	GC技、魂寄せ後orリバーサル時
必殺技	居合い斬り	←タメ→+PorK	Kは下段
必殺技	斬り捨て御免	✚1回転+中Por強P	相手の近くで
EX必殺技	鬼首捻り	→↘↓↙←+PP	
EX必殺技	閻魔石	←↙↓↘→+KK	
EX必殺技	とが首さらし	↓↓+PP	相手がダウン時
EX必殺技	黄金帷子	D.F.発動	D.F.C.専用技

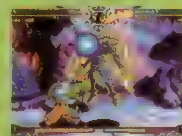


Victor ビクトル

闘いの中に積極的に投げを組み込んでいこう

Basic 基本戦略

全体的なスピードが遅いビクトルは、スピードの速いキャラや、強力な連係を持つキャラに対しては受け手になりがち。とはいえ、攻撃力も高く、コマンド投げの性能は優れているので数少ないチャンスをモノにできれば一発逆転も可能。また、中以上のボタンを押しっぱなしにすることで電撃攻撃ができる。この攻撃は当たっても相手との間合いが離れないのでチェーンを決めやすい。



▶対空には「メガショック」より、しゃがみ強P（電撃）の方が強い。

vsHuman 対人戦

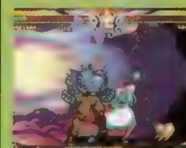
とにかく、接近しなければ始まらないビクトル。ダッシュ弱Pでの牽制や、判定の強いジャンプ中Kやジャンプ強Pで跳び込み、強引に近づこう。ガードされたら、そのままダッシュでさらに接近。「メガスパイク」や「メガショック」、①の連続技などを当てていこう。ジャンプ攻撃を当てないように早めに出し、着地で投げるというのもいい。また、こちらの攻撃をガード後、投げられるのをイヤがってジャンプしたり反撃しようとする相手には、「メガフォーリッド」や「メガステイク」を出すとくらってくれることが多い。特に「メガステイク」は、空中ガード不可なので空中ガードしがちな相手にも使えるぞ。また、ジャンプ攻撃をガードされた場合、✚↓＋KKKで出せる移動技「ミニマムステップ」を出し、その間に✚キーを回しておくのもいい感じだ。



◀P投げ直後に、✚↓↑＋Pで追加技が出る。

D.F. change or power? どっちを使う?

D.F.C時のD.F.技は、「グレートゲルデンハイム」。博士の霊を憑依させて、その後の地上でのP（しゃがみ不可）攻撃がすべて投げ技に変化する技だ。D.F.P時の同名技も性能は同じ。だがD.F.CとD.F.Pの各専用技は、どちらも役に立たないので、攻撃力の高いD.F.Pを選ぼう。



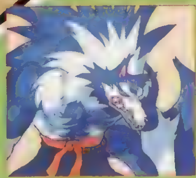
◀憑依の瞬間の無敵を利用して投げ。

ビクトルは… D.F. POWER!

オススメ連続・連係技

①しゃがみ弱K→しゃがみ中P（電撃）→しゃがみ中K（電撃）→しゃがみ強K
②しゃがみ弱K→（目押し）弱P→（ES）ジャイロクラッシュ→追い撃ち
③しゃがみ弱K（目押し）×3→ミニマムステップ→メガスパイクorゲルデンハイム3（連係）

	技名	コマンド	備考
必殺技	メガフォーリッド	←タメ→+P	
必殺技	メガステイク	↓タメ↑+P	
必殺技	ギガバーン	→↓↘+K	GC技
必殺技	ジャイロクラッシュ	↓↙←+P	
必殺技	メガショック	↓↘→+K	
必殺技	メガスパイク	✚1回転+中Por強P	相手の近くで
EX必殺技	サンダーブレイク	↓タメ↑+KK	
EX必殺技	ゲルデンハイム3	✚2回転+KK	相手の近くで、3ゲージ消費
EX必殺技	ギガブルート	→↓↘+PP	D.F.P専用技
EX必殺技	グレートゲルデンハイムL	強P+強KでD.F.発動	D.F.C専用技
EX必殺技	グレートゲルデンハイムS	←↙↓↘→+KK後P	D.F.C時はD.F.発動後P



Gallon ガロン

全キャラ中、最速の動きによるラッシュが強力

Basic 基本戦略

ガロンの特徴は、素早い動きと「ビーストキャノン」による突進力。見た目よりも若干リーチは短いものの、通常技はどれも出が早く、しゃがみガード不可になるダッシュ攻撃との連係は強力。常に接近戦に持ち込んで、相手に手を出させないくらいのラッシュがガロンの得意技だ。また、無敵時間こそないものの、「クライムレイザー」は対空・返し技として頼れるので、防御面も堅い。



▶姿勢の低さも防御面に一役買っている。しゃがみ強Pも強いぞ。

vsHuman 対人戦

接近しなければ始まらないガロンの必勝パターン。めくりも狙え、判定も強いジャンプ強Pでの跳び込み、ダッシュ中K、「ビーストキャノン」などでまずは相手に近づこう。次は、出の早いしゃがみ弱Pなどで牽制して様子を見るようにしよう。相手がしゃがんでいるようならダッシュ中Kや低空からの「ビーストキャノン」(✚↓↘→↗でジャンプ直後にP)、または、ダッシュ→「ワイルドサーキュラー」や、しゃがみ弱Pにキャンセルをかけて「クイックムーブ」(✚↓＋ＫＫＫ)で近づき、チェーンコンボ(①) or投げを狙おう。特に「クイックムーブ」は、移動スピードが早いので見切られにくく、密着から(キャンセルで出すと不可)出せば相手の後ろに回れる。後ろからチェーンや②の連続技を狙ってみたりと、実戦レベルで役立つ。ほかにも、✚→→←で出せるショートダッシュは、通常のダッシュよりも着地のスキが少なく、ダッシュ攻撃後にそのまま地上技(しゃがみ弱K)につなげることもできる。

D.F. change or power? どっちを使う?

Ｄ．Ｆ．Ｃ時のＤ．Ｆ．技は分身する「ミラージュボディ」。Ｄ．Ｆ．Ｐでも、コマンド入力で同じ技を使うことができる。また、Ｄ．Ｆ．Ｐ時のＤ．Ｆ．中に出せる強化版「モーメントスライス」は非常にカッコイイ。空中チェーンを多用するキャラでもないし、ガロンはＤ．Ｆ．Ｐでキマリ。



◀これが強化版「モーメントスライス」。

ガロンは…D.F. POWER!

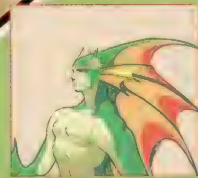


◀白ゲージ回復に「ドラゴンキャノン」。

オススメ連続・連係技

①しゃがみ弱K→しゃがみ中P→しゃがみ強K
②中K→(ES)ビーストキャノン→方向転換×4(✚↗↘↗↓)
③弱P→中P→モーメントスライス
④ミラージュボディ発動→中P→(ES)ミリオンフリッカー

	技名	コマンド	備考
必殺技	ビーストキャノン	↓↘→＋P	空中可、方向転換可
必殺技	対空ビーストキャノン	→↓↘＋P	GC技、方向転換可
必殺技	クライムレイザー	↓↑＋K	
必殺技	ミリオンフリッカー	↓↙←＋P連打	
必殺技	ワイルドサーキュラー	→↘↓↙←＋中Kor強K	相手の近くで
EX必殺技	ドラゴンキャノン	←↙↓↘→＋KK	D.F.P時は←↙↓↘→＋PP
EX必殺技	モーメントスライス	弱P・中P・→・弱K・中K	
EX必殺技	ミラージュボディ	←↙↓↘→＋KK	D.F.C時はD.F.発動

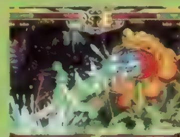


Aulbath オルバス

飛び道具を絡めた、オルバス流「固め」を覚えろ

Basic 基本戦略

相手を一定時間行動不能にできる２種類の飛び道具で牽制しながら、ダッシュで接近。リーチ＆威力のある通常技で画面端へと追いやり、そこからＥＸ必殺技を絡めた連続技(③)をキメるのがオルバスの狙い。攻撃力も高めなので、特に難しいことを考えなくても、ジャンプ強Ｐ→①などの連続技を決めるだけでも結構強いぞ。ただ、しゃがみガードを崩す手段はジャンプ攻撃がベスト。



▶対空技は、「トリックフィッシュ」や強Ｐ。ＧＣは性能が悪いぞ。

vsHuman 対人戦

ダッシュ攻撃は、スキの少ない弱Ｐか下段を狙える中Ｋがオススメ。ここから、Ａ：再びダッシュ攻撃、Ｂ：しゃがみ弱Ｋ(ヒットしたらチェーンへ)、Ｃ：しゃがみ弱Ｐ×２～３→「ソニックウェーブ」or「ポイズンブレス」、Ｄ：ダッシュ→「クリスタルランサー」or「ジェムズアンガー」、Ｅ：ジャンプ弱Ｋ(跳んだ直後)→✚↓強Ｋ、の５つの行動を狙おう。Ｃは、飛び道具をガードさせれば、再びダッシュからの攻めを継続、ヒットしたらすかさず連続技(①や②)をキメる。Ｄの２つのコマンド投げは、投げる方向を決められるので、どちら側の端に追いやりたいかで使い分けること。Ｅは、しゃがみガードを崩せるが、ヒットしてもその後の展開は五分五分。こうして、画面端に追い込んだら、ダッシュ→地上技(弱Ｋ×２など)→「ウォータージェイル」だ。

D.F. change or power? どっちを使う?

Ｄ．Ｆ．Ｃ時のＤ．Ｆ．技は、「オーシャンレイジ」。スーパーアーマー(攻撃をくらってものけぞらない)状態になるが、すべての通常技がしゃがみのものに変化。Ｄ．Ｆ．Ｐにはこれに対応する技がなく、「アクアスプレッド」絡みの連続技(③)もＤ．Ｆ．Ｃ限定と考えると、Ｄ．Ｆ．Ｃが有利。



◀③のためにD.F.Cを選ぶのも。

オルバスは…D.F. CHANGE!



◀飛び道具の反撃には、「シーレイジ」が有効。

オススメ連続・連係技

①しゃがみ弱K→しゃがみ中P(1ヒット)→しゃがみ中K→しゃがみ強K
②ダッシュ中P→しゃがみ弱K【D.F.C中限定】
③ウォータージェイル発動→アクアスプレッド→ウォータージェイル(ヒット)→アクアスプレッド→(ES)ソニックウェーブ→アクアスプレッド

	技名	コマンド	備考
必殺技	ソニックウェーブ	←タメ→＋P	
必殺技	ポイズンブレス	←タメ→＋K	
必殺技	トリックフィッシュ	←←＋K or →↓↘＋K	GC技
必殺技	クリスタルランサー	→↘↓↙←＋中Por強P	相手の近くで
必殺技	ジェムズアンガー	→↘↓↙←＋中Kor強K	相手の近くで
EX必殺技	アクアスプレッド	→↘↓＋PPorKK	P版はボタン離しで発動
EX必殺技	ウォータージェイル	→↓↘＋PP	
EX必殺技	シーレイジ	←↙↓↘→＋PP	
EX必殺技	ダイレクトシザーズ	↓↓＋PP	3ゲージ消費弱or中P色専用
EX必殺技	オーシャンレイジ	D.F.発動	D.F.C専用技



Morrigan モリガン

使い込めば使い込むほど強くなる玄人向けキャラ

Basic 基本戦略

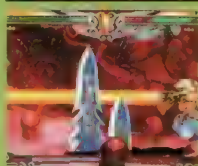
モリガンの強さを支えるのは、ダッシュからの強烈なラッシュと、「ダークネスイリュージョン」の存在。ただ、モリガンは同タイプのデミトリやリリスに比べて扱いが難しく、初心者だと逆に変則的なダッシュに慣れずに、自滅してしまう場合もあるだろう。トレーニングモードなどで、ダッシュから通常技を出すタイミングや、「ダークネスイリュージョン」のコマンドをマスターしよう。



▶対空技は、ES「シャドウブレイド」だ。威力・判定ともに強力。

vsHuman 対人戦

攻撃の第1歩は牽制から、近距離なら中P→「ソウルフィスト」、中間距離なら遠強K、遠距離なら「ソウルフィスト」などを出そう。相手がガードをしているようなら、ダッシュで一気に間合いを詰める。ダッシュからの行動は、A：ダッシュ中K→チェーン(①)、B：空ダッシュ→チェーン(①)、C：ダッシュ→「ベクタードレイン」、D：ダッシュすると見せかけてリーチの長いしゃがみ強K、などがある。地上でのチェーンがガードされたら、しゃがみ中K→「ソウルフィスト」とつないで、再びダッシュに移るか、「バーチカルダッシュ」で相手の後ろに回り込むのもいい戦法。また、近距離でチェーンが入った場合は積極的に「ダークネスイリュージョン」へとつないでいこう(③)。また、ダッシュやバックジャンプから直接「ダークネスイリュージョン」を出すのも有効。無敵時間が長く、相手の攻撃をつぶしつつ大ダメージを与えられる。



◀無敵時間の長いこの技は緊急回避にも便利

D.F. change or power? どっちを使う？

モリガンのD.F.技は、相手をはさみこむように分身をする「アストラルビジョン」(D.F.C時)。D.F.P時の同名技も同性能(ただし、攻撃をくらうと技は中断)だ。ただ、D.F.Pには「シェルキック」(ジャンプ中✚↓K)が追加されており、跳び込み時の重要な戦力になる。



◀ジャンプ攻撃をキャンセルして出せる。

モリガンは…D.F. POWER!

オススメ連続・連係技

①しゃがみ弱K→しゃがみ中P→しゃがみ中K→しゃがみ強K→(ES)追い撃ち
②しゃがみ弱K→しゃがみ中P→しゃがみ中K→ダークネスイリュージョン→(ES)追い撃ち
③フィニッシングシャワー→クリプティックニードル

	技名	コマンド	備考
必殺技	ソウルフィスト	↓↘→+P	空中可
必殺技	シャドウブレイド	→↓↘+P	GC技
必殺技	バーチカルダッシュ	↓↑	
必殺技	ベクタードレイン	→↘↓↙←+中Por強P	相手の近くで
EX必殺技	バルキリーターン	→↘↓↙←+K·K	
EX必殺技	ダークネスイリュージョン	弱P·弱P·→·弱K·強P	
EX必殺技	フィニッシングシャワー	中P·弱P·←·弱K·中K	
EX必殺技	クリプティックニードル	→·強P·中P·弱P·→	
EX必殺技	アストラルビジョン	弱P·弱P·→·中P·強P	D.F.C時はD.F.発動



Phobos フォボス

多彩な飛び道具で、自分の間合いを確保しよう

Basic 基本戦略

相手の飛び道具を貫通する「プラズマビーム」、放物線を描いて飛んでいく「マイトランチャー」などを主体にした遠距離からの〝砲台〟モード。空中で一時停止できたり、空中ダッシュできたりと、変幻自在のジャンプからの攻撃をかける〝ラッシュ〟モード。この2つの攻めを使い分けて、初めて強さを発揮するフォボス。決して扱いやすいタイプではないが、独特の動きは楽しいのだ。



▶✚→中P、しゃがみ強P、✚→強K、と対空技もそろっているぞ。

vsHuman 対人戦

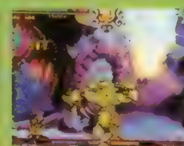
前述の「プラズマビーム」は高性能な反面、出るまでに若干スキがある。近距離で出す場合は、(キャンセルでも)撃つ前につぶされる場合が多いので、必ず遠距離から撃つようにしよう。跳び込みに使うのは、下に攻撃判定の長いジャンプ中Kか、めくり判定の強いジャンプ強P。また、ジャンプ上昇中に「プラズマトラップ」→ジャンプ中Kや、少し離れた間合いから、弱の空中「マイトランチャー」→空中ダッシュ中K、という攻めも非常に有効だ。また、「イレイジングスフィア」は、ガードした相手のガード高さを固定する特性がある。つまり、立ちガードされたときは下段技を、しゃがみガードされたときはジャンプ攻撃を出せば確実にヒットさせられるのだ。この技を盾にしながら、ダッシュで近づいたり、しゃがみ中Kなどにキャンセルをかけていきなり出すのも効果的。もちろんヒットすれば、そのままチェーンも入れられるぞ。



◀低空ダッシュ攻撃で、下段ガードを崩せるぞ

D.F. change or power? どっちを使う？

D.F.C時のD.F.技は、「レイオブドゥーム」。フォボスの後ろに2体のガーディアンが付き、一緒に攻撃してくれる技だ。D.F.P時の同名の技も、ほぼ同性能(ただし、攻撃をくらうと中断)。ES「マイトランチャー」は、D.F.P時のみヒット後に追撃が可能という特性がある。



◀通常技や必殺技による追撃が可能だ、

フォボスは…D.F. POWER!

オススメ連続・連係技

①しゃがみ弱K→中P→中K→強P
②プラズマトラップ(セット)→ジャンプ強P→しゃがみ中K→プラズマトラップ(ヒット)→(ES)マイトランチャー→ジャンプ中Kor(ES)ジェノサイドバルカン
③(ES)プラズマトラップ→(ES)プラズマビーム

	技名	コマンド	備考
必殺技	プラズマビーム	↓↘→+PorK	
必殺技	マイトランチャー	↓↙←+P	空中可
必殺技	ジェノサイドバルカン	←↓↙+P	
必殺技	プラズマトラップ	↓↙←+K	空中専用技
必殺技	リフレクトウォール	→↓↘+P	空中可、GC専用技
必殺技	サーキットスクラッパー	→↘↓↙←+中Por強P	相手の近くで
EX必殺技	ファイナルガーディアンβ	→↓↘+KK	
EX必殺技	イレイジングスフィア	←↓↙+KK	
EX必殺技	レイオブドゥーム	↓→↘+PP	D.F.C時はD.F.発動

ヴァンパイア セイヴァー



Lei-Lei レイレイ

判定の強い通常技を駆使して闘おう!

Basic 基本戦略

レイレイは、通常技の判定の強さが目立つキャラだ。地上戦では、✚→中Pが非常に強く、相手の技の出始めを一方的につぶせるぞ。対空技も、近距離ならしゃがみ強K、遠距離なら✚→強Pと使い分ければほとんどの跳び込み技に勝てる。そして、通常対空技をつぶせるジャンプ中Pや、多段ヒットする強Pで跳び込み、①の連続技を狙うのが基本。跳び込みがガードされたら「天雷破」。



▶見た目より扱いやすいのも魅力だ。ただし、GCが強いキャラには注意。

vsHuman 対人戦

跳び込みによるゴリ押しが通用しなくなった場合、以下の戦法で揺さぶりをかけよう。A:空ジャンプ→空中「返響器」で対空技をつぶす。B:ダッシュ→「放天撃」、C:低空ダッシュ(✚↗↗)→強Pなどの奇襲、D:空中「旋風舞」→中断(発動中K)→ジャンプ攻撃、など。Aは、バックジャンプから、追いかけてきた相手を迎え撃つのにもイイ。Bは、レイレイの地上ダッシュが無敵なのを利用した技。タイミングが完璧なら無敵状態から投げられる。ヒットしたらESの追い撃ちまでしっかりと入れよう。Dは、中断した瞬間の振り子の状態によって落下時の軌道が変わる。うまく慣性をつければ、ものすごいスピードでジャンプ攻撃を仕掛けられるぞ。攻撃を出さずに目の前に落ちて、「放天撃」というのもいい連係だ。また、近距離から強の「暗器砲」を出してから下段技を出してガード方向を惑わせたり、「天雷破」を画面端でガードさせたら、強「暗器砲」→下段攻撃、という強力な攻めもあるのだ。

D.F. change or power? どっちを使う?

レイレイのD.F.C時におけるD.F.技は「離猛魂」。攻撃をくらってものけぞらない、スーパーアーマー状態になる技。この技はD.F.C専用技(D.F.Pに追加技はなし)だが、利用価値はほとんどなし。むしろ、常に空中チェーンが使えるという面で、D.F.Cを選ぶべきだろう。



◀跳び込みの強さを支えるチェーン。

レイレイは… D.F. CHANGE!



◀「旋風舞」からの攻めは見切られにくいぞ。

オススメ連続・連係技

①しゃがみ弱K→しゃがみ中P→しゃがみ中K→しゃがみ強P→(ES)追い撃ち
②ジャンプ強→弱K→強K→天雷破→(ES)追い撃ち
③天雷破→(鉄球ヒット)→地霊刀
④(ES)返響器→ジャンプ強P→連続技①へ

	技名	コマンド	備考
必殺技	暗器砲	↓↘→+P	
	返響器	↓↙←+P	空中可
	旋風舞	→↓↘+P+連打	CG可、空中可、Kで中断可
	放天撃	→↘↓↙←+中Por強P	相手の近くで
	地霊刀	←↙↓↘→+KK	
EX必殺技	天雷破	弱K・強K・中P・中P・↑	
	中華弾	←↙↓↘→+PP	
	離猛魂	D.F.発動	D.F.C専用技



Sasquatch サスカッチ

重量級の攻撃力と軽量級の素早さを持つキャラ

Basic 基本戦略

デカキャラという印象と違い、サスカッチはダッシュを絡めたチェーンによるラッシュを得意としている。上昇中と下降中に1回ずつ技の出せる通常のダッシュと、地上のチェーンにつなぐことのできるショートダッシュ(✚→→←)を使い分け、これに投げを加えた連係は強力だ。持ち前の攻撃力の高さも手伝って、不慣れな対戦相手だと一瞬で勝負が決まることもある強力なキャラだ。



▶「ビッグタワーズ」、「ビッグタイフーン」といった対空技も完備。

vsHuman 対人戦

とにかく、ダッシュによるゴリ押し。ダッシュ中に出すのは主に判定の強い弱P。そこから、A:ダッシュ下降中に強K、B:着地→もう1度ダッシュ弱P、C:着地→下段始動のチェーン(①)、D:着地→「ビッグブランチ」or「ビッグスイング」or「ビッグスレッジ」、E:着地→ショートダッシュ強K→地上チェーン(①)、と選択肢は豊富。相手がくらうまで、2択3択攻撃をかけ続けよう。また、攻撃に緩急を付けたければ、ダッシュ攻撃のあとしゃがみ中P→「ビッグブレス」or「ビッグアイスバーン」を出すのもイイ。また密着時は、しゃがみ弱Kを小刻みに出して、ダッシュ攻撃を当てやすくする状況(下段ガードを意識させる)を作るのも、勝率アップへつながるのだ。

D.F. change or power? どっちを使う?

D.F.C時のD.F.技は2種類あり、弱・中発動版は、弱攻撃に耐えられるスーパーアーマー。強発動版では、スーパーアーマー+8匹のペンギン型の爆弾が付く。D.F.P時に使えるのはペンギン爆弾のみなので、ダッシュにチェーン可能になる特性を考えてもD.F.Cが強い。



◀D.F.は常に強発動でもOKだ。

サスカッチは… D.F. CHANGE!



◀キャンセルから出せば、ヒットしやすい。

オススメ連続・連係技

①しゃがみ弱K→しゃがみ中P→しゃがみ中K→しゃがみ強K→(ES)追い撃ち
②ダッシュ弱P→ダッシュ強K→ビッグブランチ→中P→(ES)ビッグタイフーン
③ジャンプ強K→弱K→(目押し)弱P→(ES)ビッグブレス→(ES)ビッグブロウ

	技名	コマンド	備考
必殺技	ビッグブレス	↓↘→+P	
	ビッグブロウ	→↓↘+P	
	ビッグタイフーン	→↓↘+K	GC可
	ビッグタワーズ	↓↓+K	
	ビッグスイング	✚1回転+中Por強P	相手の近くで
	ビッグブランチ	→↘↓↙←+中Por強P	相手の近くで
EX必殺技	ビッグフリーザー	←↙↓↘→+PP	
	ビッグアイスバーン	←↙↓↘→+KK	
	ビッグスレッジ	✚2回転+KK	
	ビッグレジスター	D.F.発動	弱・中発動、D.F.C専用
	ビッグレジスターウィズM.A.P.S	←↓↙+KK	D.F.C時は強D.F.発動

みつめてナイトR ～大冒険編～

ついに攻略開始！ 繰り返しプレイを睨んだRPGの全貌をバッチリ解き明かしていくぞ!!

発売中 RPG	▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(2ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

編「攻略4ページ、ね」 俺「え？ 俺が？」。前作が好きだったもんで、遊びでやってたらいつのまにか前担当ライターのプレイ範囲より、はるか別世界まで進んでいました(笑)。そりゃ～、やりこんでるからデータもあるし撮影も……撮影？ やべ～!! 主人公の名前に掲載禁止用語つけてるよ～!! でも最後にライズが「○○○○○～!!」って叫んだときは爆笑した思い入れのある名前だしな～。てなわけで攻略始まりです。 (そりゃないぜスティーブ)

2周目以降もこれでバッチリ!! 序盤の攻略ポイント&フローチャート!!



▶プレイしている感覚はRPGだけど、最終目的はやっぱりコレなんですよね。

今回紹介しているのは、全体(1周)の約半分に当たるストーリー（大筋のストーリーは2周で完結。3周目はさらに…)。RPGとしてのバランスもやさしく、サクサク進むので詰まるところはほとんどないと思うが、特定のヒロインによってルート分岐やイベントがあるので、フローチャートを参考にしてほしい。もちろんここで公開しているのは、すべてではなく、ヒロインとのデートイベントも条件さえ満たせば簡単に発生するぞ。気をつけてほしいのは、1周クリアしただけでは決着(いろんな意味で)がつかないということ。2周目以降が本番と考えていこう。

フローチャートの見方

●	確実&必須イベント	確実に発生、または起こさないと進めない。
◆	任意&自由イベント	プレイヤーが任意に起こすことができる
「 」	ヒロインイベント	そのヒロインがパーティ内にいると発生

備考 ラミレス、イングマル、ロベルト、ジーンのイベントは、最初のイベントを起こしていないと2回目以降のイベントが発生しない、という仕組みになっています。

「冒険に役立つアレやコレ」

1 ヒロインの相性は重視しなくてもいい

ヒロイン同士の相性は、それほど気にしなくても大丈夫。基本的に好きなヒロインを連れていけばいいし、仲が悪いと特別な会話シーンが見られるので、さまざまな組み合わせで冒険してみよう。三位一体魔法も、威力は抜群だけど絶えず使えるわけではないので、絶対に必要というわけではない。



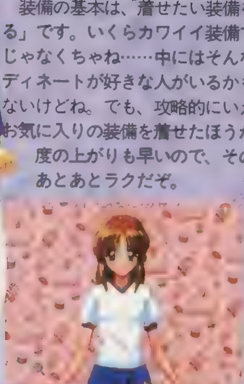
▲リンダ＆ソフィアの相性普通同士でも、三位一体魔法が使えるようになる。

	好き	普通	嫌い
ソフィア	ハンナ レズリー	ライズ リンダ	―
ハンナ	ソフィア ライズ	レズリー	リンダ
ライズ	ハンナ	レズリー リンダ	ソフィア
レズリー	ソフィア	ハンナ ライズ	リンダ
リンダ	ライズ	ソフィア	ハンナ レズリー

2 装備は、好感度or見た目重視で!!

装備の基本は、「着せたい装備を着せる」です。いくらカワイイ装備でも鎧じゃなくちゃね……中にはそんなコーディネートが好きな人がいるかも知れないけどね。でも、攻略的にいえば、お気に入りの装備を着せたほうが好感度の上がりも早いので、その方があとあとラクだぞ。





◀好感度は、みつめてモードの背景とセリフが目安。

オルカディア城
- ●近衛騎士団長の命
- ●作戦ダイアデム
- ◆メネシスとの会話
- ◆ジーンとの会話
- ◆衣装盗賊団長との会話

オルカディア城下町
- ●女の子を2人スカウト
- ●無邪気先生を迎えにいく
- ◆テディーに医療箱の鍵をもらう
- ◆セーラから手紙を預かる
- ◆「ソフィア」白髪の老人（タイレル博士）と出会う

オルカディア城
- ●神祇官と会話
- ●「ハンナ」迷子になる

オルカディア城下町
- ●「レズリー」ロリィの見送り

ロンドの橋
- ●カルノー発見

「レズリーがいる」
- ●似顔絵を描いてもらう
- ●橋を渡る前に爆破
- ↓ アルタミ洞窟
- ↓

「レズリーがいない」
- ●橋爆破で落下
- ●夜の語らい
- ↓

[illegible]

●ヒロインスカウトのポイント

各ヒロインの能力をRPG風にいえば、ライズ→勇者、ハンナ→戦士、レズリー→モンク、ソフィア→僧侶、リンダ→魔導士となる。でも、基本は好きなヒロインをつれていけばいいので、プレイヤーの好みでOK。ただしリンダ＆ソフィアでなければ見られないイベントもあり、このコンビで一度はプレイしてみよう。

オススメパーティ

ライズ&ハンナ



◀相性抜群。攻撃力重視の女コマンドー部隊。

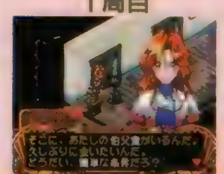
ソフィア&リンダ



◀このパーティならではのイベントが見られる。

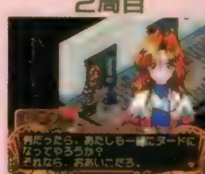
スカウト時のセリフが違う!

1周目



◀1周目は、私を伯父のところへ連れてって…。

2周目



◀このセリフの意味は自分の目で確かめてね。

●夜の語らい

2人のヒロインのうち、話をした方の好感度がアップする。もちろんラブラブになりたい方を選ぶことが必須だけど、各ヒロインの何を言ってるのかよくわからない理論は必聴。リンダの「美少年論」は笑えます。



▲イングマルのことを思い浮かべて聞くと、オモシロイです。

◆イングマルとの出会い



ストーカー少年であり、ミツグ君のイングマルは、このあとも「リンダさま〜」と、パーティの行く先々で現れる。ここで会っておかないと、それ以降登場しないけど、普通にプレイしてたら出会うはず。

▲ここからイングマル君のしあわせな貢ぎ人生が始まる。

◆師匠との対決



◀師匠とは、このあと何度も戦うことに。

◆ロベルトとの会話



◀結構アホなキャラ。でもその正体は…?

◆イングマルとの会話



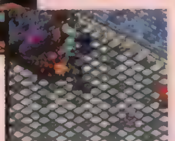
イングマル君の貢ぎモード発動！ ここで彼に対するセリフを選ぶことになるんだけど、ちょっとイジメてやると彼のマゾぶりがわかる。この先、彼とリンダの関係はどうなるのか。見てのお楽しみです。

▲リンダはリンダらしく答えたほうが、彼も喜びます。

●VS吸血鬼



◀吸血鬼と戦う前は、いったん宿屋に戻って体力を回復しておこう。

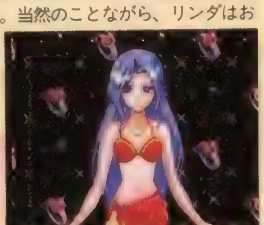


▶主人公の兜割りでクリティカルが出れば、意外に早くケリがつくぞ。

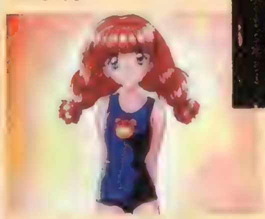
吸血鬼の間へ行くためには、まず屋上にある鐘の止めがねをはずさなければならない。そして塔の入り口にあるひもを引っ張れば、正面の扉が開くぞ。

◆美人コンテスト

リンダを連れて、劇場へ行けば無条件に起こるイベント。ここではいきなりマーユとの決勝戦が始まり、優勝を争うことになる。優勝すれば賞品（衣装。当然のことながら、リンダはお気に入り）がもらえるが、その賞品は複数あるようなので2周目以降もトライしてみよう。



▲このリンダの水着は、実はどこかで入手可能だったりする。



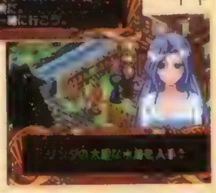
◀ミス戦災孤児のマーユ（CV：かないみか）。それだけでもう。

ヒロイン変更イベント

美人コンテストでの優勝は、リンダ自身の旅の目的。そんなわけで優勝したあとにリンダと別れる（ヒロインを変更する）かどうかの選択肢がある。ここで別れることにすると、オルカディアに戻り、リンダから超レアで大胆な衣装をもらうことができるぞ。



◀この変更イベントは、すべてのヒロインにあるのだ。



▶ここでしか入手できない衣装。着せてみたいでしょ。

ミッドモネー
- ●キャロルにノエルの情報を聞く
- ●ノエルの家が留守
- ●キャロルにノエルの行き先を聞く
- ◆衣装盗賊団幹部とのクイズ合戦
- ◆ラミレスとの対決1
- ◆「リンダ」イングマルとの会話1
- ◆「リンダ&ソフィア」ロベルトとの会話

パルメ山
- ◆「ハンナ」地割れを跳び越える　サイクロプスに追い返される

パルメ村
- ◆吸血村人に襲われる（ライズがいると戦闘なし）
- ◆スーに結婚を迫られる
- ◆「リンダ」イングマルとの会話2
- ●吸血鬼退治の依頼

「リンダ」がいる → ブルーサファイアを持っている

「リンダ」がいない
- トライボンド鉱山
  - ●鉱脈発見
  - ●「ハンナ」迷子になる
- トライン
  - ●標準ダイナマイト入手
- トライボンド鉱山
  - ●池にダイナマイトを落とす
  - ●ブルーサファイア入手
  - ◆カルノーと戦闘

- ●塔でフランクと吸血鬼を倒す
- ◆ラミレスと対決2
- ◆バットスーツ入手

パルメ山
- ●地割れを跳び越える
- ●サイクロプスと戦闘

フローレ
- ●マーユにノエルの話を聞く
- ●ノエルと会話
- ◆「リンダ」イングマルと会話3　美人コンテスト

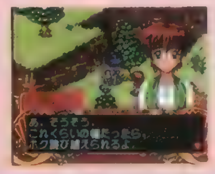
ミッドモネー
- ●メンタルキューブを入手
- ●「ライズ」村人いじめを止める（条件あり）

フローレ
- ●マーユにノエルの話を聞く
- ●ノエルと会話
- ◆主人公のニセ者登場

カレニア環礁
- ●ノエルにメンタルキューブを渡す
- ●洞窟内に気つけ草を取りにいく
- ●ピコに気つけ草を使う
- ●ピコに転送してもらう

◆ハンナの走り幅跳び

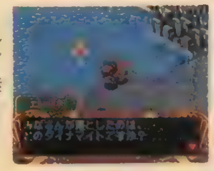
「みつめてR」の陸上部主将（仮称）ハンナならではのイベント。パルメ村に行く途中の地割れで、ハンナが地割れを跳び越えるイベントが発生し、彼女の助けで地割れを渡ることができる。でも結局、その先に待っているサイクロプスにパルメ村まで飛ばされることになる。地割れの場所はちょっとわかりにくいので、なるべく地形の端を進んでいこう。



◀地割れの場所はココ。最初は気づかず、通り過ぎることも。

●女神の池イベント

鉱山内の池にダイナマイトを落とすと、女神が現れ落としたダイナマイトはどれか聞いてくる。ここで素直に答えれば、ご褒美にもうひとつダイナマイトをくれるのだ。



◀褒美のダイナマイトは、その色に対応した鉱脈で使おう。

◆カルノーとの戦闘

プリステがあるフロアには、カルノーが待っている。セーラから預かった手紙はここでは使えず、カルノーから一方的に戦いを挑まれることになるぞ。あまり強くないのでサクッとね。



◀カルノーは、この後も登場。主人公とも関係があるような…。

「冒険に役立つアレやコレ」

3 宿屋に泊まる前にセーブ

宿屋に泊まるときは、相部屋or別室、夜更かしorすぐ寝る、の2つの選択がある。ここで発生するイベントは、その組み合わせで異なり、たとえば相部屋＋夜更かしは、ヒロインの寝言（セリフの内容は好感度の目安にもなる）を聞くことができる。そして別室＋夜更かしで起こる安息日のイベント（ヒロインの好感度が高く、ほかにもある条件が必要）では、デート中の選択肢によって展開が変わる。泊まる前にはセーブ。



◀夜中にデートのお誘い。安息日イベントは必見。

◆ニセ者（ロベルト）登場

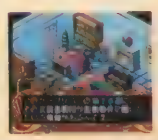
ミッドモネーから帰ってきたあと、宿屋に別室で泊まると発生する。ここでのヒロインのセリフには笑えるものがあり、とくにライズのセリフにはニヤリとするので必ず見ておこう。



◀ロベルトが逃げるときには、レアな装備品が入手できるぞ

このあとの展開は？

とりあえずオルカディアへと戻ってきたパーティは、そこで新たな目的を持って旅立つことになるのだ。さて、いったいどんな感じでストーリーが進むのだろう？



◀衣装箱の鍵は、イベントしだいでは取れないことも。

全アイテム紹介!! 説明書にも表示されない(ものもある)アイテムの効果は、これで一発!!

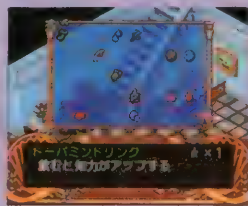
「秘密のブロマイド（ロリィのちょっと恥ずかしいブロマイド）って、なんだぁ〜っ？ 気になって眠れないっ!!」と、アイテムの効果がわからずに叫んでいる人も多いはず。でも、この一覧表を見れば効果も入手場所も一目瞭然。特にパートナーの女の子の恋愛度をアップさせるアイテムは、どんなことをしても知りたいところだしね。２周目、３周目のプレイのためにも、ぜひとも役立ててほしい一覧表だ。

さて、ここで紹介しているのはアイテムのみで、装備品の入手法は載せてはいない。右ページでヒロインの方々が着ていらっしゃるコスチュームはどこで手に入れるのか？ でも基本的に何周かすれば手に入るものなので、あまりにもレアな衣装は着させていないのだ。

アイテム活用&資金稼ぎの3つのコツ

①アイテムは惜しまず使おう

１周すると、それまで所持していたアイテムはすべてなくなってしまうので、惜しまず使いまくったほうが得策。



◀とくにステータスUPのアイテムは、入手直後に使ったほうが効率がいい。

②MP回復のアイテムを優先

何周もする場合、ちんたら戦うのは面倒くさいので魔法や必殺技をガシガシ使っていきたい。ＭＰ回復薬は必要。



◀後半になると、ＭＰがグリグリに減ってしまうこと多し。そんなわけで買いです。

③お金に困ったら貢ぎ物を売り飛ばせ!

イングマルやセーラがくれる衣装は、高値で売れる。これは周回するごとに何度も入手できるので売るのも手だ。



◀リンダを連れてくれば、毎周衣装を貢いでくれるのだ。



▶欲しい衣装ほど高価。何かを売ったほうが金になるぞ。

入手アイテム一覧表 (備考欄にはイベント関係のものを記述してあります)

性質	アイテム名	効能	宝箱	お店	備考
消費系回復アイテム(いつでも使用可能)	ヒールシード	１人のＨＰを少し回復		○	
	ヒールリーフ	１人のＨＰを中ぐらい回復		○	
	ヒールフルーツ	１人のＨＰを完全回復		○	
	キュアシード	１人の毒を回復	○	○	
	キュアリーフ	１人の毒、麻痺を回復	○	○	
	キュアフルーツ	１人のステータス異常を回復(戦闘不能以外)	○	○	１周目のみ出現
	マジカルシード	１人のＭＰを25%回復	○	○	宝箱は１周目のみ
	マジカルリーフ	１人のＭＰを50%回復	○	○	宝箱は１周目のみ
	マジカルフルーツ	１人のＭＰをフル回復	○	○	宝箱は１周目のみ
	神竜の涙	１人のＨＰ、ＭＰ、ステータス異常を回復	○		１周目のみ出現
	自然の息吹	全員のＨＰを少し回復	○		
	妖精の息吹	全員のＨＰを中ぐらい回復	○		
	天使の息吹	全員のＨＰを完全回復	○		
	パンサーバーム	全員のステータス異常を回復(戦闘不能以外)		○	２周目のみ出現
	星のタリスマン	全員のＭＰを25%回復	○		２周目のみ出現
	月のタリスマン	全員のＭＰを50%回復	○		２周目のみ出現
	太陽のタリスマン	全員のＭＰをフル回復	○		２周目のみ出現
	天使の涙	全員のＨＰ、ＭＰ、ステータス異常を回復	○		２周目のみ出現
	焼きたてのパン	女の子によってＨＰ回復度が変化			スーがパルメ村でくれる
	Ｓ・グリーン	女の子によってＨＰ回復度が変化。ハンナには逆効果	○		ブラウン神父とダイの宝箱
	さんま	女の子によってＨＰ回復度が変化		○	カレニア環礁の店
	さば	女の子によってＨＰ回復度が変化。ライズには逆効果		○	カレニア環礁の店
	いか	女の子によってＨＰ回復度が変化。レズリーには逆効果		○	カレニア環礁の店
	いくら	女の子によってＨＰ回復度が変化		○	フローレの店
	キャビア	女の子によってＨＰ回復度が変化。ソフィアには逆効果		○	フローレの店
	マンタの干物	女の子によってＨＰ回復度が変化。リンダはダウン	○	○	テイクバード以降
変化系回復アイテム(いつでも使用可能)	タウリンドリンク	１人の体力パラメータが５上昇	○		前半の宝箱
	ステロイドドリンク	１人の腕力パラメータが５上昇	○		前半の宝箱
	ドーパミンドリンク	１人の知力パラメータが５上昇	○		前半の宝箱
	ビタミンドリンク	１人の素早さパラメータが５上昇	○		前半の宝箱
	フェロモンドリンク	１人の魅力パラメータが５上昇	○		前半の宝箱
	カフェインドリンク	１人の気力パラメータが５上昇	○		
	ガラナチョコ	女の子が食べると恋愛度が10上昇			バンパイアイベントで入手
	ミラージュリリイ	女の子が香りを嗅ぐと恋愛度が５上昇			グリフォンイベントで入手
	ロマンスブルー	女の子が飲むと恋愛度が５上昇			クイーンイベントで入手
	黒真珠	女の子にあげると恋愛度が上下。好みによって変化			クラーケンイベントで入手
	ルビー	女の子にあげると恋愛度が上下。好みによって変化			トライポンド鉱山
	エメラルド	女の子にあげると恋愛度が上下。好みによって変化			トライポンド鉱山
	金塊	女の子にあげると恋愛度が上下。好みによって変化			トライポンド鉱山
消費系通常アイテム	女神っち	ダンジョンから一瞬で脱出できる		○	全国のお店
	香りのきつい香水	自分より弱い敵が出現しなくなる。歩数制限あり		○	全国のお店
	写真フィルム	12枚セットの記念写真用フィルム。所持上限60枚	○		全国の宝箱（５カ所）
持続系アイテム	似顔絵	ゲーム終盤になればなるほど高く売ることができる			ロンドの橋
	ミカエルの鍵	宝箱Ａを開けられる	○		テディから入手
	ラファエルの鍵	宝箱Ｂを開けられる	○		ケープリバーで掘り出す
	ガブリエルの鍵	衣装箱Ａを開けられる	○		衣装盗賊団幹部のクイズ
	ウリエルの鍵	衣装箱Ｂを開けられる	○		ケープリバーの地下水道
	全知全能の鍵	すべての錠前を開けられる		○	
	クランク	池の水を抜く。ウリエルの鍵を入手するのに必要	○		ケープリバーの地下水道
	妹からの手紙	ボイスを再生する。２種類ある	○		宅配便屋さんから入手

趣味と実益のオススメコーディネート

各ヒロインのお気に入りで、防御力も高く、見た目もいい、という３拍子揃った（つもり）コーディネート。あえて被り物や水着は除外した。



ソフィア
ソフィアいわく「とっても夢がある」ファッション。彼女がそれでいいなら…。

ハンナ
なんとなく江戸っ子というか、下町の気のいいお姉ちゃんという雰囲気が好き。

ライズ
実はブルマはそれほどお気に入りではないんだけど…。まぁ、単純に趣味ですな。

レズリー
気合い入れてサラシをまいたヤンキーのネーチャンって感じ。特攻服があればなぁ。

リンダ
これ見ると、イングマルと同じ気持ちになってしまった。「みつめて」の有閑マダム。

性質	アイテム名	効能	宝箱	お店	備考
消費系戦闘アイテム	アムリタ	１人の戦闘不能を回復	○		全国の宝箱
	マンドラゴラの根	１人を数ターン無敵にする	○		後半の宝箱。１周目のみ
	魔法のキノコ	全員を数ターン無敵にする	○		後半の宝箱。２周目のみ
	フランティックガス	１人の攻撃力を２倍にする	○		前半の宝箱。１周目のみ
	ファナティックガス	全員の攻撃力を２倍にする	○		前半の宝箱。２周目のみ
	勇者イラズ	敵を毒状態にする	○		後半の宝箱。１周目のみ
	しびれふぐ	敵を麻痺状態にする		○	フローレ・カレニア
	セイレーンのハープ	敵を混乱状態にする	○		前半の宝箱
	安眠まくら	敵を眠らせる		○	２周目のみ出現
	皇室アルバム	プリシラのブロマイド。一部の敵を一定確率で魅了状態にする	○	○	宝箱、オルカディアの店
	秘密のブロマイド	ロリィのブロマイド。一部の敵を高確率で魅了状態にする		○	ミッドモネーの店
	うまなみエキス	１人の攻撃力を数ターン３倍にする			ホームズがダイでくれる
	抗魔の聖水	敵の魔法を数ターン無効にする	○		
	えんまくん	中ボス以外の敵から確実に逃げられる		○	全国のお店
シナリオ系アイテム	刻の涙継承者リスト	ゲーム開始時にもらう			神祇官から入手
	兄への手紙	カルノーイベントで分岐			オルカディアでセーラから入手
	非情のライセンス	カルノーイベント、悪夢イベントなどで分岐			２周目で強制入手
	零式爆弾	隠し岩盤を破壊できる			トライポンドで入手
	壱式爆弾	巨神像の入り口を隠している岩を破壊できる			ピラミッドで入手
	標準ダイナマイト	ブルーサファイアの鉱脈を破壊できる			トラインで入手
	赤いダイナマイト	レッドルビーの鉱脈を破壊できる			トライポンドの女神様
	緑色のダイナマイト	グリーンエメラルドの鉱脈を破壊できる			トライポンドの女神様
	金色のダイナマイト	金脈を破壊できる			トライポンドの女神様
	ブルーサファイア	バンパイアにとどめを刺す			トライポンド鉱山
	食塩	ナメクジにとどめを刺す		○	ケープリバーの地下で購入
	海の石版	ワープシステム起動キー	○		オルカディア城の倉庫
	陸の石版	ワープシステム起動キー			サイクロプスイベントで入手
	空の石版	ワープシステム起動キー			テイクバードのお花畑
	赤飛行石	妖精世界への移動の鍵			ピラミッドの頂上
	青飛行石	妖精世界への移動の鍵			ダイのシアンラーク
	民家の鍵	バットスーツがある民家を開けられる			バンパイアイベントで入手
	ノエル家の鍵	ノエルの家には入れる			フローレでノエルから入手
	勝利の鍵	牢屋を開けられる			アンダビで長老から入手
	メンタルキューブ	ノエルが変身する			ミッドモネーのノエルの家
	気付け草	大ケガをしたピコの意識を回復する			クラーケンイベントで入手
	卵の殻	鎖を切れる			グリフォンイベントで入手
	紹介状	市長に会える			ケープリバーのクレアから入手
	バットスーツ	パルメ山の中ボスのところまで行ける			パルメ村の民家
	巨神像起動キー	巨神像アニメが見られる			テイクバードの村長から入手
	パトロール隊制服	刑務所に潜入できる			ダイのパトロール隊に勝つ
	飛行艇のキー	飛行艇を発進させる			ダイの執政官から入手
	刻の涙	妖精世界から人間世界に戻ることができる			神官から補給してもらえる
	星の涙	最終目的物。王様が復活			ダークプリンスイベントで入手
勲章系アイテム	エメラルドの勲章	獲得時に500Ｇをもらえる			フランケンイベントで入手
	ルビーの勲章	主人公がマジックシールドの魔法を使えるようになる			バンパイアイベントで入手
	アメジストの勲章	主人公の腕力が５上昇			サイクロプスイベントで入手
	アクアマリンの勲章	女の子２人の恋愛度が10上昇			タコイベントで入手
	トパーズの勲章	主人公がストームブリンガーの魔法を使えるようになる			グリフォンイベントで入手
	ブラックオニキスの勲章	レズリーの恋愛度が５上昇			グリフォンライダーイベントで入手
	ラピスラズリの勲章	主人公がバブルバインドの魔法を使えるようになる			ナメクジイベントで入手
	琥珀の勲章	ライズの恋愛度が５上昇			スフィンクスイベントで入手
	ダイヤモンドの勲章	ソフィアの恋愛度が１０上昇			ダイでダークプリンスから入手

雪割りの花

今回の攻略は少し趣向を変えて、システム面から迫ってみた。あらゆるストーリーに対応するぞ！

発売中 AVG	▶¥4,800(CD2枚組) ▶SCEI
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

早いもので、「ダブルキャスト」から始まった「やるドラ」シリーズの攻略も、ついにラストとなりました。AVGを攻略するには選択肢を書いてしまうのが一番楽なのですが、それではただフローチャートをたどるだけの作業プレイになってしまいます。大変でしたが、"プレイヤーが楽しめるように"、あえてこういう形での攻略を続けてきて良かったと思います。さて……、次は「やるドラ」第5弾でお会いしましょう！……と思ったら、えっ？　まだあるって!?　（後）

ついにストーリー攻略開始！ カギは「誠実なウソ」のつき方!?



▲花織への愛情ゆえに取った主人公の行動。果たして報われないまま終わってしまうのか、その結末は実は多彩。今回の攻略をよく読んで、いろいろ試してみよう。

ついに「雪割りの花」も攻略編に突入！　映像＆ストーリー的にも、システム的にも（詳しくは右の囲みを参照）従来のシリーズと若干異なる本作だが、ゲームの進め方の基本部分は、やはり「やるドラ」特有のもの。そこで今回の攻略では、〝個別のストーリーに絞った解法〟ではなく、〝ストーリーが変化する可能性のある行動・選択〟を攻略。



◀〝選びにくい〟選択肢があるのも、本作の特徴？

本作のテーマでもある、「誠実なウソ」という点に注目し、このゲームがどのようなシステムで、どのようにエンディングへと向かっていくのか、検証しよう。

《『雪割りの花』攻略の基礎知識》

本筋は基本的に一本道

このゲームには本筋となる、大きな物語の流れがある。この流れをたどって進めば、グッドエンドに到達できるだろう。逆にグッドとバッドは紙一重で存在し、1つ選択肢を間違えただけで、終わることも。



▲1つの選択ミスが、命取りになることも多々ある。

総エンディング数はなんと37！

従来のシリーズと本作との決定的な違いは、そのエンディング数。ノーマルランクのエンディングが1つもない上、その総数は全部で37種類。すべて見るには、今まで以上の努力が必要になるだろう。



▲内訳は、グッドが5種類、バッドが32種類だ。

ストーリーを変化させるポイントとなる4つの行動

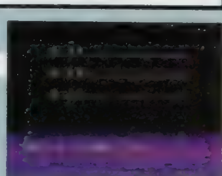
ここでは、重要な意味を持つ選択肢を、4つに分類して紹介しよう。このポイントを覚えておけば、意図的にストーリーを変化させることも可能になるぞ。

ポイントA　クリアフラグとスタート地点

クリア回数によって、選択肢やスタート地点が変わる、というのは「やるドラ」の特徴。本作でも、特定のルートから始めなければたどり着けない結末があるし、ある結末自体が別の結末を迎える条件（フラグ）になっている場合もある。具体的には5つあるグッドエンドのクリアデータの数が、スタート地点の増加に結びついている。もちろん、すべてのグッドをクリアすれば、すべて出現するぞ。

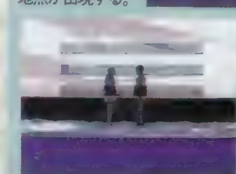
チェック
- スタート地点を変えなければ、たどり着けない結末がある。
- グッドエンドを重ねることで、スタート地点が増える。

スタート地点の変化



クリア回数によって、最終的には5つ（初回プレイ含む）のスタート地点が出現する。

選択肢の増加



2回目以降のプレイで出現した選択肢が、ストーリー変化のカギを握る場合も多い。

ストーリーの分岐を決定する要素のひとつに、「花織の不信感」というフラグがある。簡単に説明すると、死んだ昴の代わりとして、〝主人公がどれだけ花織をだませているか？〟ということ。これは、0～4ポイントの間で増減し、プレイヤーはその数字を画面上で確認できない。不信感が高いと、下欄のような結末を迎えることになるので、注意しよう。このフラグの増、減点に影響するのは、生前の昴の趣味嗜好と、主人公が実際取る行動に関した選択肢に多い。



▲序盤、退院を控えた花織との会話。彼女をどう呼ぶか？　という選択が迫られるが……。



◀「花織」と呼び捨てにすると、彼女は「いつもの昴」だと思い込む。



◀「花織さん」と呼ぶと、いつもと違う態度に不信感を抱く（これで＋1）。

花織をだましきれないと？



◀主人公の正体が隣の大学生だとわかれば、当然昴の死も思い出す…。そのとき花織は!?



▶あえてうそ臭い行動を取るのも、新たなストーリーを開くポイントではある。

そもそも〝花織の治療のため〟に始めた、主人公の身代わり作戦。グッドエンドを迎えるためには、だまし続けたほうがいい。彼女がショックから立ち直れない序盤で、昴は死んだという事実を思い出させると、悲劇的な結末を迎える。

チェック
- 不信感は0～4ポイントの間で、増減されている。
- 主に〝不信感〟を参照する分岐は、ストーリーの前半部。

ポイントB　どれだけ上手に〝昴〟を演じるか？ 花織が抱く「不信感」に注意！

基本ストーリー中に見られる注目すべき選択肢

この項目では、『雪割りの花』の中心的なストーリーをダイジェストで紹介しつつ、各ブロック（注：編集部による独自の分類）においてストーリーに影響を与える選択肢をピックアップしていこう。また、そのブロックの選択肢のすべてが同タイプというわけではないが、重要な選択肢のタイプを下の4つのポイントに当てはめてみたので、選択時の参考にしてほしい。



11月7日～11月21日

シーン解説

婚約者の突然の死で、ショックを受けた花織は記憶喪失状態となり病院へ収容される。もともと身寄りのない彼女の世話を、主人公がすることになるが、ある日、花織は主人公を死んだ昴と思い込む。今、真実を思い出させるのは花織にとってよくないと考えた主人公は、昴を演じるのだった。

選択の傾向

主人公の花織の呼び方や、昴の利き腕、タバコの好き嫌いなど、花織をどうだますか、という選択肢が重要になってくる。開始直後でも、すぐにバッドエンド行きの選択肢があるので、不実な行動には注意。

タイプB



12月12日～2月17日

シーン解説

社会人を演じるために、平日はバイトで資金を貯め、週末はデートという生活を繰り返す主人公。やがて花織との関係にも慣れ、いつしか花織が本当の恋人であるかのような錯覚を覚える。だが、花織の思い出の場所という公園でのデートで、主人公は改めて、彼女の昴への愛情の深さを知り、愕然とするのだった……。

選択の傾向

シーン的に花織とのデート中の会話が多い。うそをついてでも花織を安心させるか、自分の誠実な思い（だましたままキスしたくない……など）を大切にするかで悩むところ。実際、エンディングに影響してくるぞ。

タイプC



11月27日～12月11日

シーン解説

花織の部屋から昴の記憶を思い出させるものを処分した主人公は、昴となって偽りの生活を開始する。花織は、主人公の態度や自分の部屋に違和感を感じながらも、記憶喪失の後遺症と受け止める……。しかし、昴に関する知識のない主人公は、昴の親友である勇一から、昴の人柄や趣味などを詳しく聞き出そうとする。

選択の傾向

花織の部屋で処分する物の選択に注意しよう。写真立て、電話、鳥かごのどれを残すかで物語が変化する。また、美雪編に関係する日記も、このシーンで出てくる。勇一との会話では、タバコに関する選択肢に注意。

タイプA、D



2月25日～3月17日

シーン解説

花織をだまし続けることに限界を感じ始める主人公。勇一も「潮時だ」と、花織にすべてを話すように勧める。だが、主人公はそんな勇一の忠告も無視。花織からもらった「雪割りの草」の花を、花織に見せたい一心で育て続ける。そして、昴が花織にプロポーズをすると誓った約束の日、3月31日が刻一刻と迫る。

選択の傾向

今までの行動が問われるシーン。下でも触れたが、「雪割り草」が枯れるか否かは、この時点ではすでに決定しているぞ。また、勇一から電話が掛かってくるシーンも、地味ながらエンディングに関わってくるぞ。

タイプC、D

ポイントC 繰り返される偽りの日々…主人公は"自責の念"に耐えられるのか？

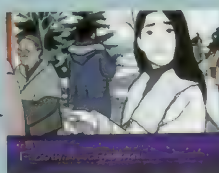
左のポイントBと同様に、点数が蓄積されるタイプのフラグがもう1つある。それがこの「主人公のウツ度」フラグ。これは、愛する花織にうそをついていることに対して、"主人公が感じる後ろめたさ"を表しており、やはり、0～4ポイントの間で増減される。主に中盤～後半にかけての、主人公と花織のデートシーンでの、主人公の会話や行動の選択がこのフラグに影響する。グッド、バッドを分ける重要なフラグなので、常に意識しておく必要があるぞ。



▲お正月、初詣のシーン。なにをお願いしたか聞いてくる花織に、どう答えるかという選択。



◀「秘密」と答えると、普通の恋人同士のような会話が交わされる。

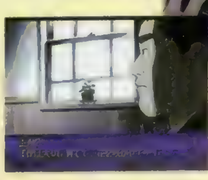


◀キミのことで悩んでいるとは言えず、「べつに」と答えて、ウツ度＋1。

"ウツ"度が高いとどうなるのか？

ウツ度が増すと、主人公の思考がネガティブになり、出現する選択肢が自己懐疑的なものとなる。よりバッドの可能性が高くなるのだ。また、物語の中で重要な意味を持つ、"雪割り草の花が咲くか咲かないか？"という部分にも関わってくるぞ。





◀▲ウツ度が高いほど、「雪割り草」は、花を咲かせにくくなる。これが咲かないと迎えられないグッドもある。

チェック
- ウツ度は0～4ポイントの間で、増減されている。
- 主に"ウツ度"を参照するのは、ストーリー中盤～後半部。

ポイントD 物語に深く関与する小林兄妹への対応

出番こそ少ないものの、ストーリーに大きく絡んでくる小林兄妹。彼らと交わす会話の中には、その後のストーリーを変化させる選択肢も含まれている。特に勇一との会話には、ポイントCのウツ度をプラスさせる選択肢などもある。勇一は主人公に協力的だが、彼との信頼関係が築かれるまで、軽はずみな行動は取らないこと。場合によっては、即バッドエンドというパターンもあるので注意。一方、美雪は特定のシナリオルートにしか登場しない。昴のことが好きだった彼女は、初めは非協力的。彼女がすべてを話してくれるまでは余計な詮索はせず、"待ち続ける姿勢"が大切だぞ。



▶美雪出現のカギは、序盤の花織の部屋の探索で、日記を読むか否かだ。

チェック
- 勇一は主人公の（花織に対する）誠実な態度を見ているぞ。
- 美雪のストーリーでは、自分からは行動しない"受け身"の姿勢で！



小林美雪

花織の友人。彼女は昴に恋心を抱いていたので、最初は非協力的。だが、根っからの"ヤな女"ではない……？



小林勇一

昴の親友。情に厚い性格で、主人公と花織の微妙な関係を知りつつも、花織の記憶回復のために力を貸してくれる。

アナザー・マインド

攻略編第2弾は、開発者インタビュー中心の充実した内容で、ゲームの秘密にグイっと迫る!

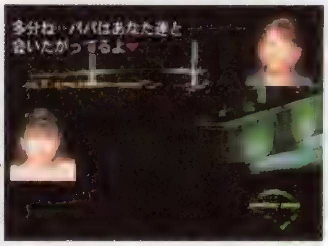
発売中 AVG	▶¥5,800 ▶スクウェア ▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

主人公の心の中にプレイヤーの精神が入り込むという、ある意味ファンタジックな設定のもとにストーリーが展開する『アナザー・マインド』。開発者の方々のインタビューでは、いろいろ考えた末に主人公は女子高校生に決めた、というお話も聞けました。それ以来、お日様とか雲とか風とか犬とか猫とか目薬とかCDとか腕時計とか、他にもいろいろなものに入り込めたら面白そうだな。と、変な思考がとどまるところを知りません。　(が)

開発者インタビュー&第4章～第6章をピックアップ攻略!!

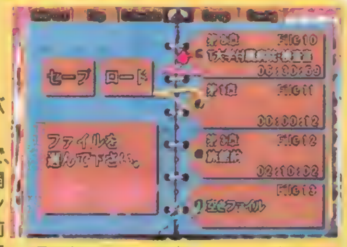
今回の『アナザー・マインド』の攻略は、普通の攻略記事とは少し趣向を変えて、開発者の方々に攻略のノウハウやシナリオのポイントについてインタビューしてみた。ゲームの生みの親たちが語る秘密の数々を、しっかりチェックしよう。また、スリリングな爆弾探しや、現実とは異なる世界のできごとなど、特徴的なエピソードが展開する4～6章も併せて攻略していくぞ!



▲ストーリーの中盤にあたる4～6章は、シナリオの内容もさることながら、攻略の手順も少し変則的。ピックアップして攻略するぞ。

バッドエンドを迎えてしまったら……

この『アナザー・マインド』には、グッドとバッドの2種類のエンディングが用意されている。といっても、その分岐条件は最終章の行動だけで、瞳の好感度や信頼度といった内部パラメータが関わっているわけではないのだ。バッドエンディングに到達してしまったからといって、わざわざ前の章からやり直す必要はないぞ。最終章での選択を思い出して、慎重に行動すればOKだ。



▲最終章の頭からやり直して、正しい行動を取ればグッドエンディングが見られる。

開発者が激白!! 『アナザー・マインド』の秘密!!



本当に会話しているような感覚になれるダイアローグシステムを始め、『アナザー・マインド』には、今まで体験したことのない新鮮な驚きが一杯詰まっている。今回のインタビューでは、その驚きの原因を探りつつ、攻略ポイントから、隠し要素まで、より『アナザー』を深く楽しむための情報の数々を開発者3人に語ってもらった。

電撃プレイステーション編集部:『アナザー・マイント』が発売されてから2週間が経ちました。もうエンディングを迎えた読者も多いと思いますので、今回のインタビューでは、少し突っ込んだ話を聞きたいと思います。

オチャメ度、煩悩度って?

——まず、ゲームをプレイして一番印象に残ったのが瞳のリアクションの"リアル"さ、…つまり自分がダイアローグで組み立てた言動が、後々まで瞳のリアクションに反映されている部分だったのですが、なぜそうなるのか、その仕組みを教えてください。

小久保啓三氏(以下、小久保。敬称略):じつは、瞳には、さまざまな隠しパラメータが設定されています。一度プレイしただけではわかりづらいのですが、瞳との接し方(ダイアローグの組み立てかた)によって、瞳のリアクションがどんどん変化していくようになっています。

藤井伸宏氏(以下、藤井。敬称略):瞳には好感度や信頼度のほかにも、隠しパラメータがいくつかあります。面白い選択をしたときに上がるオチャメ度もその1つです。

小久保:たとえば、会話中、常にトボケた答えばかりしていると、瞳の中のプレイヤーに対するオチャメ度が上がります。そうなると、瞳はプレイヤーに対して面白い答えを期待するようになったり、また、まともな答えを返すとがっかりしたりするのです。

——そういえば、3章で瞳が、親友の真理子と温泉に入るシーンで、しつこく瞳に目を開けて真理子を見ろと言い続けていたら、後の章で瞳に"○○さん(主人公)はHな人だから"っていわれて、「あのときのことを瞳は覚えているんだ」(笑)ってずいぶんびっくりした記憶があります。これもオチャメ度の影響ですか?

小久保:それは隠しパラメータの"煩悩度"が高かったからですね(爆笑)。

——エンディングがグッドとバッドの2つ(上のコラム参照)だけなのは理由があるのですか。

小久保:途中の分岐や条件をそろえることに気を取られるよりも、物語自体を楽しめるようにとの配慮です。選べる行動の豊富さに負けないよう、瞳のリアクションもかなりの量を用意しました。ゲームのクリアを気にしすぎないで、メッセージや瞳のリアクションを純粋に楽しんでほしいですね。

林真佐秋氏(以下、林。敬称略):自由に接することでディスプレイの中の瞳が1人の人間であるということを意識してもらえれば…。会話を通じて、プレイヤーとは別のもう1つの人格を感じてもらいたい…それも、このゲームのコンセプトなんです。

——そういえばスタート時に主人公の職業を選べますが、これもそのための1つの演出なのですね。

小久保:主人公の職業は、シナリオ展開に影響を及ぼすほどのものではありませんが、新聞の記事や瞳のリアクションに若干の影響を与えます。大学生を選んだときに学校で授業を受けると、瞳から「大学

小久保 啓三



PROFILE

第6プロダクションディレクター。『アナザー・マインド』制作のすべてを取り仕切る。常に笑顔をたやさない陽気な語り口で、場を和ませてくれた。「解いて終わり、ではなくクリアしたあとにもなにかが残るゲームを作りたかった」とは本人の談。

林 真佐秋



PROFILE

グラフィックデザイナー。今作ではシナリオを手がける。主に第5章を担当。この章の幻想的な雰囲気は彼の手によるもの。身振り手振りを交えた活発なやり取りでインタビューに応じてくれた。「本が好きな人はぜひプレイしてください」とのこと。

アナザー・マインド

第4章「夕暮れ爆弾男」

●ゲームオーバーに気をつけて

封鎖されたコンサート会場で、爆弾を探すことになる第4章。このゲームで最初にゲームオーバーのルートが登場する、緊迫感あふれるシナリオだ。プレイ中は念のため、こまめにセーブを取るよう心がけよう。また、このシナリオでは瞳に対して積極的にツッコミを入れていると、最後にいいことがある。画面右下のニューロリンクインジケータが黄色に点灯したら、必ずツッコミを入れよう。

▶さまざまな危険をくぐり抜け、舞台裏のシーンまでたどり着けたら、シナリオはいよいよ大詰め。興奮のクライマックスまであと少しだ。





◀シナリオの進め方によっては、荒井が爆弾を抱えて自爆してしまう結末に行き着く。これでも一応シナリオクリアだが、後味の良くない終わり方だ。

第5章「夢　猫」

●瞳は優美？　優美は瞳？

第5章が始まると、プレイヤーは瞳ではなく、優美と呼ばれる女性の中にいる。これは瞳が自分のことを優美だと思い込んでいるだけのこと。瞳として接するか、それとも優美として接するかで極端な変化が現れることはないので、プレイヤーの好きなように行動してしまってかまわない。また、5章には何度か館を探索する場面も登場するが、移動場所の選択自体がフラグになっているわけではないぞ。

▶館を探索する場面では、移動することで時間が経過する。イベントは時間がある程度進まないと発生しないので、あちこち歩き回ってみよう。





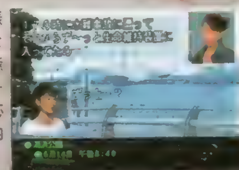
◀このシナリオの結末は3種類。いずれも一度は見る価値のある内容だ。瞳をどれだけ早く正気に戻したかなど、さまざまな要素が分岐条件になっている。

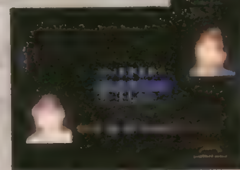
第6章「メリーゴーランド」

●デートに行くか、行かないか？

第6章では、プレイヤーと瞳の秘密の関係(？)を知るテレパス少女、渡瀬 鈴が登場。彼女とのデートに応じるか否かで、シナリオの内容が変化する。デートに応じた場合は、鈴の口から彼女の生い立ちや「アナザー・マインド」の秘密が語られる。応じなかったときは、鈴の双子の姉である玲が姉妹の生い立ちやアナザー・マインドの秘密を語るのだ。最初のプレイでは鈴とデートすることをオススメする。

▶瞳とプレイヤーを振り回す強引かつ活発な性格と、失恋の傷を癒しきれずにいるナイーブな一面。デートに応じると、鈴のそんな内面をかいま見られる。





◀デートイベントでは、好感度、信頼度が変化するダイアローグが続出！　鈴にクラッときたプレイヤーは、瞳に愛想を尽かされてしまうかも!?

生だからこんな問題は簡単すぎるわけね！」なんて言われるのはその代表例です。ある意味プレイヤーが役作りをすることで、ゲームの中に入りこめ、瞳とのリアルなコミュニケーションが成立するのです。

日記でわかる瞳の日常生活

———手帳システムの日記やスクラップがものすごく趣向を凝らしてあって楽しいですね。

林：瞳には写真を撮るという趣味があったり、手帳に日記をつけてたりするんですが、これも「プレイヤーが意識として入り込む女の子は面白いほうがいい」というコンセプトから来ているんです。本編とはあまり関係ないんですけど、制作サイドは妙に力を入れていましたね。

———最初はゲーム本編の事件を振り返るためのものかと思っていたのですが、全然事件と関係ない瞳の日常生活が1日ごとに記してあったりして読んでいて飽きないですね。女子高生の本物の手帳を覗き込んでいるような感覚になります。

小久保：僕たちなんかが手帳のレイアウトを作ったり文章を書いたりするとどうにもオヤジくさくなってしまいましてね(笑)。スタッフの中の、ついこないだまで女子高生だった子に書いてもらったんです。

林：その結果、僕らには内容がよくわからないところまで含め非常に女子高生らしさが出たと思います。

DS&ヘッドホンがオススメ

———このゲームは、いくつかの「章」で構成されていますが、章ごとにずいぶん雰囲気が異なるのはなぜですか？

林：まず、章ごとに雰囲気を変えていこうというコンセプトがありました。前の章の雰囲気を次の章で裏切るようなストーリー展開を心がけたんです。たとえば、コミカルな雰囲気の3章の次は、緊迫感あふれる4章、そして幻想的な5章…というわけです。

———ストーリーを盛り上げるといえば、このゲー



藤井 伸宏

PROFILE

プログラムを担当。膨大なデータ量を誇る本作品をCD1枚に収め、ゲーム中の場面とデュアルショックをシンクロさせるなど技術面で腕をふるう。シンプルな操作環境を作り上げた裏では、容量との壮絶な戦いを繰り広げていたらしい。

ムにデュアルショックは欠かせませんね。中でも4章は効果的に使われていると思います。

藤井：デュアルショックは、映画やコミックなどにはないPSだけの特性なので、効果的に活用したかったんですよ。そのために徹底的に研究し尽くしました。映像や音楽とシンクロさせることで、ほかにはない臨場感や感動を体験してもらえるんじゃないかな、と。また、デュアルショックのおかげで、わかりにくかった「ツッコミ」のタイミングをハッキリさせることにも成功しました。ニューロリンクインジケータが黄色になるだけでは、ちょっとわかりにくいですから…。

小久保：実は、デュアルショック対応はあとから決まったことなんです。画面の展開や曲に合わせて、かなりシンクロするように制作したので、ぜひヘッドホンの使用をオススメします。特に第4章のコンサートのシーンや6章のジェットコースターに乗るシーンは楽しんでもらえるはずです。

第5章の結末にも注目!

———シナリオ的には、5章はずいぶん変わった構成になっていますね。

林：5章は、ちょうど全体の中間でもありますし、ターニングポイントの意味合いも含め、あのような形になりました。「夢の中」という設定は、好き勝手に作れるので生まれました(笑)。また、どのくらい自由に行動できるかということに挑戦した章でもあります。実は5章には3つの結末(小説の主人公が瞳・小説の主人公が優美・小説が未完成になる)が用意されています。選択肢の選び方による加点方式でポイント計算しているのですが、普通にプレイすれば、まず一番良い結末(小説の主人公が瞳)を見ることになるはずです。むしろ悪い結末(小説が未完成になる)を見るほうが難しいんじゃないでしょうか。

———6章では、瞳のほかにもう1人気になる女の子・鈴が現れます。この2人の板挟み状態になっている人に何かアドバイスはありますか。

小久保：6章は、もともと、プレイヤーに迷ってほしかったんですよ。ここでも選択によって重大な悲劇を招くようなことはないので、むしろ三角関係を楽しむように、思うように行動してみてください。

2周目にある変化が…

———では最後に読者へメッセージをお願いします。

林：この分岐はマズイ、というのは少ないゲームなので、自分の意志に正直に行動してみてください。これまでのゲームと違い、かなり自由度の高いプレイが楽しめるはずです。

藤井：アクセス時間に不満を持っている人や、最近のゲームはどうにも難しくて苦手だな、という人にもぜひ遊んでほしいですね。簡単でなおかつ奥の深いプレイが楽しめるはずです。

小久保：エンディングまで到達したら、ぜひ2周目を遊んでほしいですね。今度はもっと自分に正直にとか、逆に正反対の選択ばかりするとか。豊富に用意された分岐のどれもがイイ話なので、また別の話を探してほしいですね。じつはスタッフロールを飛ばさないで最後まで見るといいコトがあります(笑)。

———というと？

小久保：2周目でちょっとした変化が起こります。後は自分の目で確かめてください。

リベログランデ

1人のプレイヤーだけを操作するという、今までになかったサッカーゲーム。その攻略法も独特だぞ！

発売中 SPG	▶¥5,800 ▶ナムコ
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、2P対戦可、2P協力プレイ可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームの魅力の1つに、画面分割で行なう2P協力プレイがある。相手とあーだこーだと声を掛け合いながらになるプレイスタイルは、1人称視点で展開される「リベログランデ」ならではのものといえるだろう。ワイドテレビに対応した縦長表示のおかげで、画面を分割しても視界があまり狭くならない点も嬉しい。PS版にはアーケード版にない要素がたくさん入っているけど、次はいっそのこと、始めから家庭用専用に作られた続編を出してほしいなぁ。（ウォルフ）

これでキミもピッチで大活躍！

話題の1人称サッカーを発売同時攻略！



●●●●試合で役に立つ状況別テクニック●●

1人称視点を採用する「リベログランデ」だけに覚えるべきことは多い。ここでは、このゲームならではの戦法や、会得しておきたいテクニックを紹介していく。

まず基本は、常にボールを視界に入れてプレイすること。⊗ボタンや◎ボタンを押しているとボールに寄っていくので、これを活用するといい。ただし、必要以上に頼りすぎるのは危険。「味方からのロングパスに対して⊗ボタンを押すと、敵にパスしてしまう」といったミスが起こりうるからだ。

自分がボールをキープしているとき

足の速いキャラならサイドを駆け上がってセンタリングを上げたり、ゴール前に切り込んでシュートを撃とう。足が遅いキャラはやっかいだが、味方との小刻みなパスを繰り返して敵ゴールを目指していけばいい。各種のフェイントは、ほかの敵が寄ってくる時間を作ってしまうので、90度ターン以外は使用を控えよう。正面から来る敵は、直線的にスライディングしてくるものと考えて対処すればいい。パスを出したら空いたスペースに走り込み、味方が変なことをする前に、すぐに□で自分にボールを戻させよう。



▶敵が詰めてくる前に、フリーの味方を捜してパスしよう。

味方がボールをキープしているとき

自分をフリーにして、ボールを持つ味方にできるだけ近づき、□でパスさせよう。味方は□を押したときのプレイヤーキャラの体勢を見てパスを出す。例えば、特定方向に移動しているときは、その先のスペースに向かってパスを出してくるのだ。□を押したあとに別の動きをする（止まるのを含む）とパスを受け取りにくくなるので注意。味方がペナルティエリア内にいるときは、そのまま◎でシュートさせてもいい。その場合は自分もゴール前に詰めて、こぼれダマを押し込める準備ができればなおいい。



▶パスを受けるため、味方の近くに寄っていくことが基本。

敵がボールをキープしているとき

真っ先にL1でディフェンシブに変更しよう。敵はどんどん攻め上がろうとするので、1人でも多くの味方を守備につける必要があるからだ。□によるスライディング指示は、タイミングがとても重要になる。自分も自軍のゴールを目指しつつ、ボールを持つ敵と味方の位置をしっかりと確認しよう。そして敵の前方に味方が入った瞬間にスライディングさせればいい。うまく決まったらボールを取りにいき、大きくクリアしよう。味方がボールを奪ったのなら、□で自分にパスするように指示を出してもいい。



▶スライディングは必ず敵に触れよう。空振りすると危険。

シュートのレンジに入ったら

ドリブルでゴール近くまで切り込んでも、シュートするタイミングが遅いとキーパーに取られてしまう。ペナルティエリアに入ったあたりでシュートしてしまおう。そのとき、キーパーの位置を見て、スペースが開いている方に蹴るのがベストだ。シュートしたあとは、◎を連打しよう。ボールが敵に当たったり、キーパーがボールを弾いたりしたとき、そのこぼれダマを押し込むためだ。味方が近くにいれば彼らもすぐに反応してシュートしてくれるぞ。





▲▶サイドから中央に切れ込み、ペナルティエリアに入ったと同時にシュート！　決まりやすい攻撃パターンの1つだ。

★★★★★★★★★★知って得するオススメ情報を3つ紹介★★★★★★★★★★

1 チーム&キャラ選択の考え方

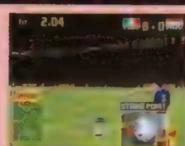
W杯フランス大会で上位に進出したチームが強いと考えていいだろう。このゲームではチームメイトの能力が試合展開をも左右してしまうので、よく考えてから決めること。キャラ選択はスピード（ドリブル含む）を重視するといい。



▲誰を選んでもいいが、勝ちたければスピード重視で。

2 オフェンシブ&ディフェンシブ設定

普段はディフェンシブにして、自陣の数的優位を保つ。そして自分がボールを持ったら、オフェンシブ(R1)に切り替えるのだ。布陣の操作は「HOLD」よりも「SWITCH」の方が使いやすい。オプションで変えておこう。



▲セットプレイ時には、必ず布陣を切り替えよう。

3 勝ちたければ時間を稼げ！

リードしていて残り時間が少なくなってきたら、時間稼ぎに徹するといい。フィールド内を逃げ回ったり、フリーの仲間とワンツーを決めたりして、キープし続けるのだ。コーナーキックのときも自分からボールをもらいに行こう。



▲足の速いキャラでフィールド内を逃げ回るのが有効。

「リベロ～」がさらに楽しくなる隠しコマンドを公開！

操作方法のデモなどもあるぞ。ぜひ試そう！

■キャラをランダムに決定する
キャラ選択画面でスタートボタンを押しながら◎を押す。

■チームをランダムに決定する
チーム選択画面でスタートボタンを押しながら◎を押す。

■カップ戦の組み合わせをW杯フランス大会と同じものにする
カップ戦モードの「1PvsCOM」の人数セレクト画面で、L1＋L2＋R1＋R2＋◎。

■チャレンジ9でパスワードを出す
スコアボード画面が表示されているときに、L1＋R1＋△＋✚上（※ナムコのホームページ上で行うスコアアタック用に付けられた機能）。

■デモ（HOW TO PLAY）の種類を選択する
タイトル画面で、以下のボタンを押しっぱなしにする。
①✚上＝パスくれ、スライディング指示、シュートカット、トラップ
②✚下＝ショルダータックル、ボールを追う、パス、ヒールキック
③✚右＝スライディング、センタリング、クリア、クリア指示
④✚左＝シュート、ループシュート、シュート指示、ダイレクトシュート
⑤L1＝リフティング、向いている方向にキック、フットワーク、90度ターン
⑥L2＝フェイントA、フェイントB、フェイントパス、ヒールリフト

●20人＋隠しキャラ5人のパラメータを完全公開！●

全30キャラ・パラメータ&出現条件リスト

	キャラクター名	身長	スピード	ドリブル	ボディバランス	テクニック	シュート正確性	シュート力	ヘディング
デフォルトキャラ	Ajax Mobius	185	28	57	47	86	80	45	49
	Alfred Shaffer	184	37	41	39	86	60	65	70
	Antonio Del Pacino	191	73	41	33	53	[illegible]	34	41
	Comerio Valencia	181	73	62	40	66	[illegible]	34	27
	Deron Slojacek	180	46	36	40	60	90	67	63
	Dick Berlage	210	37	30	39	53	70	78	56
	Dormen Smixolovic	187	37	41	38	93	60	30	34
	Gaston Balmaceda	189	37	[illegible]	66	53	90	85	70
	Godwin Hasdeu	[illegible]	28	46	38	93	80	27	27
	Jordan Kruger	190	37	52	48	93	60	29	34
	Naoki hidaka	187	46	52	23	86	60	[illegible]	[illegible]
	Oswald Bismarck	[illegible]	46	[illegible]	66	53	50	63	92
	Patrizio Mazzini	[illegible]	37	[illegible]	76	53	80	41	70
	Philippe Empson	194	100	30	35	[illegible]	[illegible]	49	56
	Raffaello Balbo	179	46	68	[illegible]	93	100	[illegible]	27
	Raimundo	180	82	62	30	100	40	34	41
	Renato Gallegos	192	55	62	28	66	80	34	45
	Ricard Castro	169	82	57	23	40	80	70	20
	Rudolf de Buys	212	37	41	40	40	60	58	70
	Zenon Zadkine	188	37	41	57	80	60	34	41
隠しキャラ	Arnold Lang	222	28	30	99	40	[illegible]	100	85
	Gregorio Zonaras	186	46		57	73	80	70	56
	Maurice Poulenc	189	82	89	49	100	100	56	70
	Minoru Kai	[illegible]	64	73	[illegible]	86	80	[illegible]	[illegible]
	Ruprecht Goes	199	73	52	41	60	100	70	[illegible]

どのキャラクターを使うかによって、プレイスタイルが大きく違ってくるこのゲームでは、使用する選手たちの能力をしっかり把握しておくことも重要。ここでは、そんな個性豊かな選手たちのパラメータを紹介するぞ。

左の表の各項目は、100を上限とした数値で表されている(身長のみセンチ)。他キャラと比べ飛び抜けて高いパラメータには赤い色を、同じく極端に低いパラメータには青い色をつけたので、キャラ選択時の参考にしてもらいたい。また、10人の隠しキャラのうち、現在までに判明している5人の出現条件も下に紹介してある。さらに強力な選手でプレイしたい人は、ぜひ挑戦してみてほしい。

なお、このゲームには、選手の細かいデータやそれまでに獲得したトロフィーなどが表示される「レジェンド・オブ・ヒーローズ」という選手名鑑も用意されている。しかし、詳しい内容を見るには、そのキャラを使って左下にある「参照条件」のうち、最低でも1つを満たす必要があるのだ。ぜひ、全選手の詳細を見るべく頑張ろう！

レジェンド・オブ・ヒーローズの参照条件

①「アーケード」モードで優勝する
②「カップ戦」モードで優勝する
③「チャレンジ9」の全競技クリア
※ただし①と②は、難易度がノーマル以上であることが唯一の条件。



◀選手には細かな個性づけがなされている。とくに隠しキャラは長所短所がはっきりしていて、プレイのしごたえはバッチリ！ 隠しキャラが使えるようになると、オプションの「メモリーカード」内に、「レジェンド・オブ・ヒーローズ」が出現するぞ。



◀一定の条件を満たすことで「？」の部分に隠し選手が出現していくのだ。



▶「レジェンド・オブ・ヒーローズ」の画面。顔グラフィックの下に表示されているのは各種のトロフィー（左からチャレンジ9メダル、リベログランデ杯、インターナショナルカップ)。

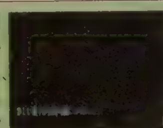
隠しキャラ出現条件

隠しキャラ	隠しキャラ出現条件
Arnold Lang	「チャレンジ9」モードの総得点が8000点以上になる。使用キャラは問わない。
Gregorio Zonaras	「アーケード」モードをクリアする(コンティニューも可)。難易度はノーマル以上。他の設定は問わない。
Maurice Poulenc	1PvsCOM戦の総ゴール数(プレイヤーキャラが決めたものに限る)が100点以上になる。難易度は問わない。
Minoru Kai	1PvsCOM戦の総ゴール数(プレイヤーキャラが決めたものに限る)が10点以上になる。難易度は問わない。
Ruprecht Goes	「チャレンジ9」モードで全9競技のクオリファイをクリアする。使用キャラは問わない。

CHECK!

超強力な隠しキャラがさらに5人出現する!!

上のキャラ選択画面には「？」の部分が、まだ9個も空いている。今回紹介している以外にも、スゴイ隠し選手があと5人いるのだ。その出現条件とは一体!?



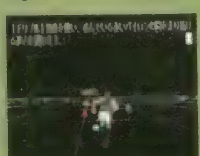
◀上の5人の出現条件以外で、急にこのアナウンス画面が出たら、すぐにキャラ選択画面をチェックせよ！



◀残る5人の隠しキャラの出現条件は主に、このチームセレクト画面に関係があるらしいのだが……？

●●「チャレンジ9」モード・重要ポイント攻略！●●

クリアに必要な重要ポイントを紹介。なお、このモードは、使用するキャラの能力によるところが大きい。高得点を狙うなら、よく考えてキャラを選ぼう。



▶必ずしも説明画面と同じようにプレイする必要はないぞ。

サイドワインダー

直線的に走り抜けろ

パイロンを大きく回るとタイムロスになる。◻を使い、左右への移動幅をできるだけ小さくした直線的なライン取りを心掛けよう。切り返しには180度ターンを使えばいい。ただ、角度によっては、うまくパイロンの間を抜けられないので注意しよう。

ホークアイズ

まず実験してみよう

最初は得点を無視し、✚キーの左右方向だけを入力してみよう。そして、どのくらい右(左)を向けば狙った位置に蹴り込めるのか、微調整しながら覚えていくのだ（ボールが当たった場所には青い印がつく)。高さも同じようにしてチェックしよう。

カメレオン

最終目標は1500点だ

難易度は自分の反応速度を考えて決めよう。高得点を狙うなら常に最高難易度で挑戦してもいい（確率は3分の1なのだから)。的の出現順番にはパターンがあるという噂もある。何度も挑戦してデータを取ってみるのも効果があるかもしれない。

グラスホッパー

曲がり方を把握せよ

カーブをかけないと的に当たらない。まずはボールを蹴る位置とカーブのかかり具合いの関係をチェックしてみよう。蹴る位置と方向を固定した上で、どれだけカーブしたのかをゴールマウスやフィールド上のラインを参考にして計測するのだ。

アルバトロス

距離感をつかもう

直前の画面で、的までの距離を見ておくことが大切。飛距離の調節は、蹴るポイントを変えずに◎を離すタイミングで行なう。的が近すぎたり遠すぎたりした場合のみ、ボールのキックポイントを上下に調節し、飛ばす高さを変えていこう。

サーベルタイガー

同時押しの必要なし

最初から◻を押しっぱなしにしていていい。✚キーで方向を調整したら、◻を押したまま⊗を押すのだ。カメレオン同様、この競技も的の出現パターンがある程度決まっているらしい。高得点を目指す人は、データを取っておくといいかもしれない。

ブラックカイト

4枚抜きを決めろ！

初球で4枚、2球目で2枚を割れば10秒を切ることも可能。初球は蹴り込む場所を調節しやすいので（ボールが来る位置が決まっているため)、ゴール中央を狙い、2枚以上は割っておきたい。すべてのボールをシュートまで持っていくことも重要。

スコーピオン

助走をうまく使え！

実はボールの飛距離には助走(ドリブル)の量が関係している。フィールドの手前半分はフルに使えるので、ベストなドリブル開始地点を見つけよう。一応、「開始地点でヒールリフト→ドリブル→踏切線でヒールリフト」でタイミングはバッチリのはず。

キングコブラ

◻ボタンを活用せよ

◻を押したまま、上に5回、右に2回、上に2回、左に5回、左上に1回、上に1回キックしよう。最後のキック後は◻から手を離し、一瞬だけ間を置いてから普通のドリブルを1回行なう。残りは角度を調節した普通のドリブルでOKだ。

TOYS DREAM

序盤〜中盤を攻略する際にぜひ知っておきたい
重要データを、ポイント別にまとめて公開！

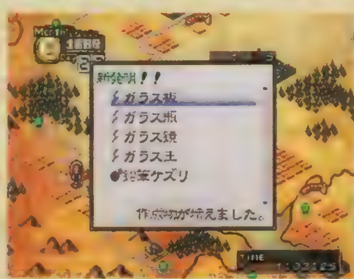
発売中 SLG	▶¥5,800 ▶KSS ▶MC(2ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲーム、何が楽しいっていったらやっぱり、新しいアイテムを作成する際の材料となるアイテムの組み合わせを考えているときでしょう。ゲームにハマってくると、段々とゲームの中だけでなく、日常生活で目にする品物まで材料を考えずにはいられなくなったりします。ほら、あなたが手にしているこのＤＰＳだって、紙とインクと、えーとそれからいったい何が材料なんだろう？　……ライターの汗と涙も、ちょっとぐらいは入ってるかも。（伊藤誠之助）

アイテムを数多く発明して借金を返済しよう!!

アイテムを次々に発明してお金を稼ぎ、恩人である教授の残した負債を返済するというのが、このゲームの目的だ。では、そのアイテムを発明するためには、どうすればいいのだろうか。それにはまず、材料となる新たなアイテムを入手することが必要だ。新しいアイテムを手にすることで、それを使った発明のアイデアが浮かび、新しいアイテムを作成できるようになるのだ。そのためには、今までに行ったことのない土地をどんどん訪れてみよう。そこで新たな原材料を採取したり、町の店などで新しいアイテムを購入することが、次の新発明につながるのだ！



▲目新しいアイテムを実際に手にすることで、新たな発明のアイデアが生まれてくるのだ！

ゲームの基本的な進行

土地につながる道を探索 ➡ 新たな土地へ移動 ➡ 素材・アイテムを入手 ➡ 新アイテムを発明 ➡ アイテムを作成 ➡ 売る・利用する

STEP 1 ゲーム序盤〜中盤に行動できる土地を紹介！

新たに移動可能な土地を見つけるためには、その土地に通じる道を発見しなければならない。もし道を探索して見つからなかった場合は、そのメッセージに注目しよう。〝失敗しました〟というメッセージの場合は、道は存在しているが発見できなかったことを意味している。それに対して〝存在していません〟というのは、そもそも道がないことを意味しているのだ。

だが、本来は道が存在しているにもかかわらず〝存在していません〟と表示される場合もある。その場合には、借金のうち、現在の目標金額を返済しよう。そうすると、地図上に道が出現して、新たな土地に移動できるようになることもあるのだ。

移動可能な場所を増やすには？

①道を探索する
②借金を返済する



◀道が存在しない場所でも、借金を返済することで、新たな道が探索可能になる場合がある。

■「トイズ・ドリーム」周辺ガイドマップ



①研究所…アイテムの製造は、ここで行う。
②トレホ…骨董屋では工芸品が売却できるほか、依頼が聞ける。雑貨屋では、機械と化学のアイテムが売却可能。村の広場でも、村長から依頼を聞くことができる。
③廃棄場…スクラップ置き場からクズ鉄を採取できる。
④農場…イベント後、鶏小屋で羽毛を採取可能になる。また、ブドウ畑では赤いブドウを買える。
⑤農場…イベント発生後、倉庫で皮を採取できる。
⑥薄暗い森…ゲーム開始時には、研究所の森で木材を採取できる。プレイが進行すると製材所で木材を購入できるようになるほか、村長の森でも木材を採取可能になる。
⑦鉱山…坑道入り口で銅を購入できるほか、ゲームが進行すると亜鉛も買えるようになる。アルバイトも可能。
⑧ゴム林…自生ゴム林からは天然ゴムを、湖岸の湿地帯からはねん土を、それぞれ採取できる。
⑨物騒な街道…野盗が出没するといわれる場所。イベントが発生したあとは、街道の森で木材を採取可能になる。
⑩農園…アルバイトすることにより、綿を入手できる。
⑪ウィッグタウン…酒場ではワインを売却可能なほか、依頼も受けられる。雑貨屋では、精密と設計のアイテムを売ることができる。また工務店では、機械とエネルギーのアイテムを売却できる。
⑫郊外の工場…自動車整備工場のヴェローチェでは、自動車部品に関する依頼を数多く受けられる。
⑬廃棄場…スクラップ置き場でクズ鉄を、不燃ゴミ置き場で割れたガラスを、それぞれ採取できる。また占いの館では、占い師のアドバイスも聞ける。
⑭山小屋…陶芸家の小屋で、依頼を受けられる。
⑮ケインズ第二鉱山…採掘場ではセメントを購入できるほか、アルバイトも可能。
⑯湖に面した農場…野生のブドウ林では、野生のブドウを採取することができる。
⑰コルバ…酒場ではワインを売却可能なほか、依頼も受けられる。工務店では、機械のアイテムを売却可能。
⑱紡績工場…綿布やダウンジャケットといった布製品を購入できるほか、アルバイトも可能。
⑲製材工場…木材が購入できる。アルバイトも可能。
⑳廃棄場…スクラップ置き場でクズ鉄を、スクラップ集積所では鉄板を、それぞれ採取できる。
㉑パトリック鉱山…ブドウの森で青いブドウを採取可能。
㉒坑夫街…鍛冶屋では、エネルギーのアイテムを売却可能。酒場ではワインを売れるほか、依頼も受けられる。雑貨屋では、電気と化学のアイテムを売却可能。
㉓ケインズ鉱山…採掘場では依頼を受けられるほか、アルバイトも可能。鉱石取引所では、硝石や硫黄ニッケルなどの鉱石を購入することができる。

STEP 2 まずは、11種類のアイテムジャンルを覚えよう!!

ゲーム中に登場するアイテムは、その特徴に応じて11種類に分類されている。このゲームには最終的に約500種類ものアイテムが登場するが、この11種類のアイテムジャンルに従って管理していけば、作成などの作業を効率よく実行できるはずだ。

また、ゲームに登場する4人のキャラクターは、それぞれ扱うアイテムのジャンルに得意・不得意があるから、よく考えて作成を行おう。さらに、売却できるアイテムジャンルは店によって異なるので、注意が必要だぞ。

科学	紙やゴムなど、化学変化を利用して作られるアイテム。また、火薬もこのジャンルに含まれる。これも機械やエネルギーと同様、ほかのアイテムの部品や材料となることが多いジャンルだ。
設計	衣服やバッグなど、作る際にデザインセンスを要求されるアイテム。比較的少ない材料で作ることができ、しかもそれなりに高い値段で売れるので、序盤にはなかなか重宝する。
設計図	規模の大きなアイテムや複雑なアイテムは、作る際に設計図が必要になる。中には、材料が手元にある間しか設計図を作れない場合もあるので、可能なときに作りだめしておこう。
設備	溶鉱炉や紡績機といった設備アイテムは、ほかのアイテムを製造する際に絶対に必要となるものだ。設備が製造可能になったらすぐに作って、完成品を研究所に装備しておこう。
工芸品	おもちゃやアクセサリーなど、非常に細かい細工が施されたアイテム。作るのは難しいし、材料の種類も多いが、そのぶん町では高価な値段で買い取ってくれるものが多い。
ワイン	ワインと、ワインを製造する際に必要なワイン樽。序盤は作ることができないので、ブドウを入手できるようになるまで待とう。ブドウの種類によって、できるワインの値段の差は激しい。
原材料	ほかのアイテムを作るための素となる、基本のアイテム。プレイヤーが作ることはできないので、地図上のポイントから"採取"してくるか、町の店などで購入する必要がある。
機械	ネジや歯車といった機械部品から、ポンプや自動車などの機械全般を含んでいる。とくに機械部品は、ほかのアイテムの部品となることが多いから、できる限りたくさん作っておこう。
エネルギー	鉄板やガラス板など、作る際に高熱による処理を必要とするアイテムが含まれる。機械部品とともに、より複雑なアイテムを作るために必要なものが多いから、たくさん作っておこう。
精密	望遠鏡や時計など、精密な作業によって作り出される複雑なアイテム。ほかのアイテムを材料として組み上げることが多いため、作るのに手間はかかるが、その分高い値段で売れる。
電気	コイルや電灯といった、電気に関係するアイテム。序盤は作ることのできる種類も少なく、活用する機会は少ないが、ゲーム後半になると、その重要性がどんどん増してくる。

STEP 3 ゲーム序盤に役に立つ、おすすめのアイテムはこれだ!!

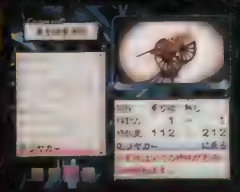
ゲーム中に作成できるアイテムには、大きく分けて3つの利用法がある。まず、町の店で売ってお金に換えるという方法。次に、キャラや研究所に装備して、移動や作成を手助けするという方法。そして最後に、ほかのアイテムを作成するための材料にする、という方法だ。

いずれにしても、原材料となるアイテムを採取してくるには量に限りがあるから、できるだけ効率よくアイテムを作成したいところだ。そこで、編集部おすすめのアイテムを、目的別に4種類ずつ紹介しよう。ゲーム序盤は、これらのアイテムを中心に作成していけば、プレイがグッと楽になるはずだぞ！

①あるとプレイが楽になるアイテム

望遠鏡と双眼鏡はどちらも、装備することで道を発見しやすくなる効果がある。ただし、キャラによってどちらか一方しか装備できないので要注意。また、自転車は1回の移動距離を、リヤカーは所持可能な重量を増やす効果があるので、目的に応じて使い分けよう。

アイテム
- 望遠鏡
- 双眼鏡
- リヤカー
- 自転車

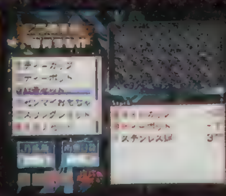


◀乗り物は、研究所のガレージで装備できる。

②高価買取で儲かるアイテム

下にあげた4つのアイテムは、いずれも製造コストに比べて高価で買い取ってくれる。どんどん生産して、大きく稼ごう。ただし、1つのアイテムを売った数が、すべての店を合わせて、通算16個を越えると、以降16個おきに5％ずつ、買い取り価格が下がってしまう。

アイテム
- ステアリング
- コンテナ
- 紅茶セット
- ドミノセット



◀買取価格だけでなく、材料の在庫のことも考えよう。

STEP 4 依頼を受け続けていれば、思わぬイベントも…？

No	依頼内容	場所	No	依頼内容	場所	No	依頼内容	場所
1	機械部品の調達1	郊外の工場	16	養卵器の作成	ウィッグタウン	31	自転車の作成	コルバ
2	フエの調達	トレホ	17	誕生日プレゼント	トレホ	32	ミシンの調達	コルバ
3	ガラス玉の調達	トレホ	18	レザーバッグの作成	ウィッグタウン	33	鉄ゲタの調達	コルバ
4	樽の調達	ウィッグタウン	19	双眼鏡の調達	山小屋	34	日用雑貨の調達	コルバ
5	鉄板の調達	トレホ	20	ゼンマイおもちゃの修理	トレホ	35	達人	トレホ
6	斧の修理	トレホ	21	ミネラル水の調達	ウィッグタウン	36	メガホン	コルバ
7	ゴムホースの調達	トレホ	22	紡績機の修理	ウィッグタウン	37	機械部品	郊外の工場
8	木炭の調達	山小屋	23	井戸の修理	トレホ	38	レンガの調達	トレホ
9	ロープの調達	トレホ	24	ブヒブヒザブトンの作成	トレホ	39	夏の風物詩	山小屋
10	機械部品の調達2	郊外の工場	25	綿布の調達	トレホ	40	山狩り	物騒な街道
11	浮き輪の調達1	トレホ	26	機械部品の調達4	郊外の工場	41	リュックサックの調達	トレホ
12	自動精肉装置の作成	トレホ	27	蓄音機の作成	トレホ	42	タイルウーマン	コルバ
13	紙と鉛筆の調達	トレホ	28	望遠鏡の作成	ウィッグタウン	43	茶器の調達	山小屋
14	ガラス瓶の調達	ウィッグタウン	29	ケーブルの調達	ウィッグタウン	44	部品	郊外の工場
15	機械部品の調達3	郊外の工場	30	眼鏡の作成	山小屋	45	鋼鉄板の調達	坑夫街

このゲームでは、町の住人たちが主人公たちに持ちかけてくる依頼を解決することで、ストーリーが進行していく。いくつかの依頼を受けると、成功、不成功に関係なく新たな依頼が登場するから、どんどん引き受けよう。左の表は、ゲーム序盤に登場する依頼を発生順に紹介したものだ。これを見れば、次にどんな依頼があるのか、ひと目でわかるはずだ。

依頼の実行後に会話してみよう

依頼によっては、プレイヤーが引き受けたことによって、イベントが発生するものもある。その場合は、依頼の終了後にちょっとした会話デモが登場するはずだ。その後、会話デモに登場した場所に行って、そこの住人に話しかけてみよう。それをきっかけにして、新たな展開を見ることができるはずだぞ！

久遠の絆

美しい映像と繊細な音楽で物語をつづる"シネマティックノベル"。発売に先駆け、その魅力を徹底解説!

12|3 AVG ▶¥5,800 ▶フォグ ▶MC(2ブロック)、DS(AC非対応)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

冬です。部屋でじっくり何かをするのにいい季節になりました。読者の皆さんもこの冬の間に、クリアしたいゲーム、読みたい本、編みあげたいものなど、いろいろな計画をお持ちのことでしょう。でも、もしそのスペースにまだゆとりがあるなら、この「久遠の絆」に触れてみてはいかがでしょうか。伝奇的な設定をベースにした、舞い降る雪のように切なく、美しい悲恋の物語は、この季節が一番の読みごろです。冬の夜長に、緑茶でもすすりながら。 (が)

現代から平安へ…物語の幕開けの第1章を完全ガイド

繊細で美しい映像と、澄んだ音色の音楽で物語をつづるシネマティックノベル『久遠の絆』。このゲームでは輪廻転生をテーマに、時代を超えた愛と、闇の種族との戦いを主軸にした壮大な物語が描かれる。発売に先立ってお贈りする今回は、現代→平安→現代という時代の流れで展開する、第1章の内容をピックアップして紹介!

ゲームの流れを左右する特徴的なシステムについても、しっかりフォローしていくぞ。実際に遊ぶ前に、物語の雰囲気とゲームシステムを予習しておこう。なお、この記事はVol.88で掲載した人物相関図と照らし合わせて見てもらえば、より深く内容が理解してもらえるはず。手元にある人は、そちらも見てほしい。



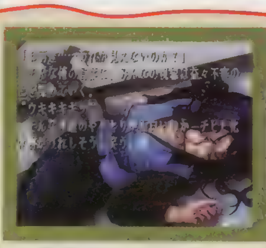
▲物語は全3章に分けられ、現代、平安、元禄、幕末の4つの時代で構成される。メインは現代編だ。



◀そして、第1章の平安編は、第2章以降のシナリオ分岐に大きく関わる重要なパートだぞ。

現代編

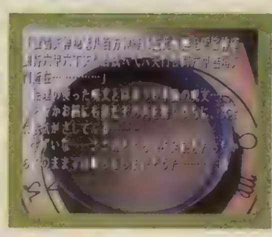
謎の転校生、万葉登場。そして"運命"が動き出す。



▶主人公の平穏な日常を引き裂く異形の化け物

平穏な日常に群がる怪異

物語の主人公は、猟奇的な悪夢に悩む青年。彼は高校2年生の新学期を迎えた日、クラスに転入してきた美少女、高原万葉から自分に対する殺意を告白される。そして、彼女との出会いを境に、主人公の周囲で奇怪な出来事が起こり始めた…。



▶天野の力で、主人公は前世の記憶の中へ旅立つ……。

記憶をさかのぼる旅へ…

主人公は身の回りで起こる怪異が、悪夢と関係していることに気づく。そして、幼なじみの斎栞(いつきしおり)を通して、オカルト研究会の会長である天野聡子に相談する。天野は主人公に、魂の奥底に眠る前世の記憶に、謎を解く鍵があると告げた。

要素解説 壱 E's(エス)リアクションシステム

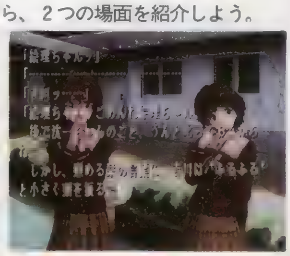
■物語を左右する「無意識」

「E's(エス)リアクションシステム」とは、選択肢の選び方で蓄積する主人公の内部パラメータ「無意識」(※下欄外)によって、物語が分岐するシステム。第1章にも、このシステムが発動する場面がいくつかあるぞ。ここではその中から、2つの場面を紹介しよう。



●学食の出来事

▲不良に絡まれた栞の親友、吉川絵理を、栞が助ける場面。栞に対する無意識のパラメータが高いと、主人公も助けに入る。



●傷心の絵理

▲主人公の親友、有坂 汰一の言葉に傷ついた絵理を、栞が励ます場面。栞に対する無意識が高いと主人公もフォローする。

E'sチェック

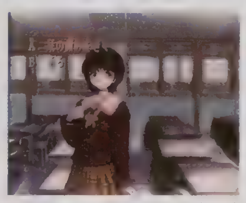


恋愛成就指南 高原万葉の巻

殺意を胸に秘めながら、万葉はときに主人公への恋慕の想いをかいま見せる。主人公が自らの運命に立ち向かう決意をするとき、万葉は心を開き、その真意を語るだろう。



▲もっとも気を付ける選択肢がこれ。運命から目を背け、万葉を拒絶すると彼女の殺意は本物になる。



▲栞に冷たくしていると気持ちが離れてしまう。天野への相談を勧められる場面の選択肢は重要だ。

恋愛成就指南 斎 栞の巻

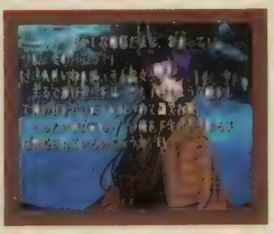


いつも近くにいて、健気に主人公を思っている、幼なじみの栞。彼女のそんな気持ちに応えて、それ以上の優しさを返す。そこに、恋人への一歩を踏み出す扉がある。

※無意識のパラメータには、主人公がそれぞれのヒロインに対して抱いている愛情の深さという意味がある。E's(エス)チェックの恋愛指南では、万葉(蛍)と栞(桐子)に対する無意識を高めるにはどんな選択肢を選ぶべきか、その傾向を解説するのだ。

平安編

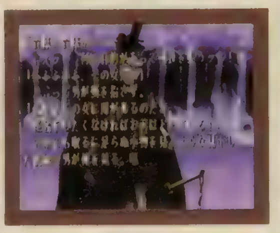
平安に咲いた愛の花 鷹久と蛍、2人の運命は…



▶穏やかに流れる、幸せな時間。時代を超える絆の始まりのとき。

引かれ合う鷹久と蛍

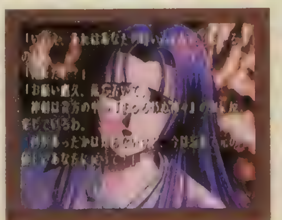
陰陽師見習いの鷹久は、法力が身に付かぬことに悩み、修業をさぼっては狩りと剣術の稽古に励んでいた。そんなある日、鷹久は森の中で蛍と名乗る美しい少女に出会う。出会った森で逢瀬を重ねる2人は、いつしか互いに引かれていく…。



▶闇の陰陽師、道綱と道満。彼らが蛍の命を狙う理由とは?

闇の刺客、その目的は!?

しかし、鷹久と蛍の幸せは、長くは続かなかった。時の最高権力者、帝に見初められた蛍が、求婚に応じたのである。打ちひしがれる鷹久。そして、こし入れを待つ蛍の命を狙って、闇の陰陽師、藤原道綱と芦屋道満の兄弟が現れる。



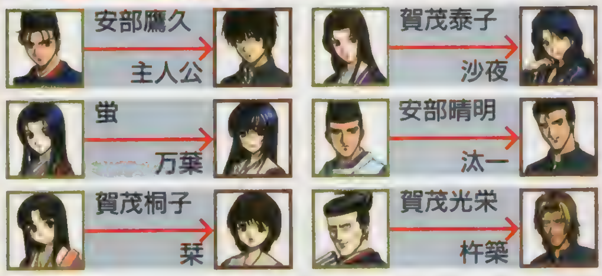
▶怒りに我を忘れた鷹久は、道満を圧倒! しかし……。

皮肉な運命の結末

光栄、泰子、桐子……。自分に関わりを持つ者たちが、次々と運命を狂わされていく中、鷹久は藤原兄弟との決着を付けるために蛍の屋敷へ向かう。そして、鷹久は自分自身の生い立ちに隠された、残酷な宿命を知るのだった……。

登場人物 転生図解

この転生図解は、Vol.88の相関図とぜひ見比べて欲しい。いろいろと面白いことに気付くはずだ。汰一の前世が希代の陰陽師、安部晴明とは…。



要素解説 弐 法術戦闘

■破邪の印を組む迫力の法術戦闘

敵と戦う場面では、プレイヤー自身のコントローラ操作で五芒星の印を組む戦闘場面に突入! 法力を駆使する陰陽師の戦いの雰囲気を、バッチリ実感できるぞ。平安編以降も、闇の種族との戦いは基本的に、この戦闘場面でおこなわれる。



◀まずはカーソルを合わせて敵を捕捉する。すると光の輪が出現するので、その輪に合わせて印を組む。



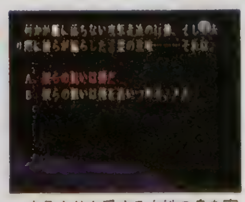
▶きちんと五芒星の印が組まれていれば、敵を攻撃できるぞ。失敗するとこちらが攻撃されてしまう。

E'sチェック

恋愛成就指南 蛍の巻



自然を慈しみ、すべての生命に愛情を寄せる蛍。彼女の大切なものと彼女自身を命がけで守ろうとする鷹久の優しさが、蛍の心を揺り動かす決め手になる。



▲自分よりも愛する女性の身を案じる。この選択肢ではそれが正解。判断を誤ると大変なことに。



▲桐子と蛍の二者択一。桐子が大事なら連れて出かけるといい。ここでの選択は最後まで尾を引く。

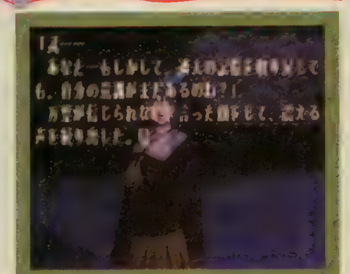
恋愛成就指南 賀茂桐子の巻



法術が使えない鷹久を、それでも「兄さま」と慕う桐子。それは恋愛感情の表れ。彼女を大切な妹ではなく、1人の女性として愛したら、その思いは必ず通じるはずだ。

現代編

1つになる悪夢と現実。久遠の刻を超え、絆が再び重なり合う……

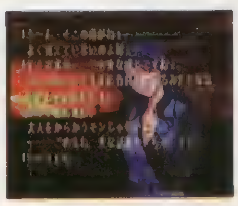


天野の術による催眠状態から目覚めた主人公は、平安時代に生きていた前世、鷹久の記憶を取り戻していた。天野と別れ、複雑な思いで校門を出ようとする主人公。そんな彼の前に、子鬼の化物が現れる。そして、校庭からは誰かが戦っている気配が! 主人公は不安にかられ、急ぎ校庭に向かう。そこには巨大な猿の化物と戦う、万葉の姿があった……。

◀前世の記憶を取り戻した主人公に、万葉は驚く。2人の間に前世での愛が甦るのか!?

さらなる恋の手引き 常盤沙夜

高原万葉と斎栞。今回はこの2人のヒロインを中心に、第1章の内容を紹介した。そして『久遠の絆』には、E's(エス)リアクションシステムの対象になるヒロインがあと1人存在する。その1人とは、主人公のクラスを担任する美人教師の常盤沙夜だ。彼女は万葉や栞同様、主人公がいる時代に転生を繰り返す。彼女に関することは、次号で紹介するぞ!



◀常盤沙夜も、主人公と同様に血生臭い悪夢に悩まされている。



◀ときには母のように鷹久を見守る泰子。彼女はどんな役割を持っているのか…。


電撃攻略王
ファミコンからPS、SSまで、
全136タイトルの
ガンダムゲームを完全紹介!!
機動戦士ガンダム
ゲーム全集
電撃攻略王特別編集 定価 本体1,200円+税
今まで発売されているガンダムゲームの内容
からお得技、ウラワザまですべて紹介!
また、名作ガンダムゲームをつくった
開発者インタビューなどコラムも充実!
好評発売中
最新作「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」収録!
頼りになるのはやっぱり「電撃」!
近日発売の電撃攻略王
電撃ウラワザ王超新作最新版 '98年3月~9月 電撃ウラワザ班特別編集 定価 本体800円+税 好評発売中
ハード エッジ 公式攻略ガイド 電撃PlayStation特別編集 予価 本体950円+税 12月3日発売予定
スーパーロボット大戦F 完全攻略ガイド 電撃PlayStation&電撃SEGA SATURN特別編集 予価 本体950円+税 12月22日発売予定
サイレントメビウス ~幻影の堕天使~ 公式攻略ガイド 電撃PlayStation特別編集 予価 本体950円+税 12月23日発売予定
マール王国の人形姫 公式 クルルのひみつ手帳 電撃PlayStation特別編集 予価 本体950円+税 12月発売予定
©サンライズ・創通エージェンシー ©1998 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合せ▶03·5280·7550(主婦の友社特販部)


JALECO
原作：あかほりさとる
ゆうき未来
連載：「電撃コミックガオ！」
発行：メディアワークス　発売：主婦の友社
シーバス「ついに、俺様がプレイステ
ゲームになるぜ!!
シャーリー「なにいってんの。
まみれのくせに！」
シーバス「・・・(黙)。というわけで、ポケット
ステーション対応機能もついて、
99年初春、発売予定だ!!」
これが「あかほりさとる」原作・監修による
超アクションRPGだ!!
前代未聞！
借金返済RPG!?
人気声優陣フルボイスで登場!!
●シーバス（矢尾一樹）
●フィズ（今井由香）
●キッス（西村ちなみ）
●幻味（林延年）
●ミリオン（瀧本富士子）
●シャーリー ゲームオリジナルキャラクター（高橋美紀）
文化放送（1134KHz）「矢尾一樹のシーバス1-2-3」（毎週金曜日26：00～26：30）大好評オンエア中!!
外道パワーで傍若無人。無敵で不死身の
チェイスマスター
「生き霊王シーバス」
プレイステーションで
いよいよ登場！
シーバス 1-2-3
ワン・ツー・スリー
99年発売予定　価格：未定
PlayStation
ジャンル：アクションRPG
PocketStation 対応
DUAL SHOCK 対応
©あかほりさとる・ゆうき未来・メディアワークス　©1999 JALECO LTD.
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標。また"PocketStation"は同社の商標です。
NEWS!
超お買得！あの「テトリスプラス」が、
なんと2,800円（税別）で新登場！
TETRIS PLUS™ ©1996 The Tetris Company, LLC.
株式会社ジャレコ　ジャレコホームページ　http://www.jaleco.co.jp
（本社）〒158-8520 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL:03-3708-4820（直通）FAX:03-3708-4822
（大阪）〒564-0062 大阪府吹田市垂水町3-18-9 TEL:06-385-5100（代表）FAX:06-385-0868
（九州）〒879-0103 大分県中津市大字植野字小見野486TEL:0979-32-8711（代表）FAX:0979-32-2527
©1999 JALECO LTD.

フォースが最強へと進化した。バイドが最強へと進化した。
あなたは勝者か、敗れ去る者か。

あれから11年。人々を興奮させ続けてきた「R･TYPE」が、
再び伝説を生みだす。よりリアルに、より緻密になったステージ構成。
驚愕の進化を遂げたフォースとバイド。
そして、戦略性の高いシューティングバトルなど、
そこでは想像以上にスリリングで濃密な世界が展開される。
史上最強の「R」、「R･TYPE⊿」──。
シューティングゲームのひとつの究極が、ここにある。



あの伝説の血統を受け継ぎ、R･TYPE⊿登場。

R･TYPE⊿

アール･タイプ デルタ

好評発売中!!
価格：5,800円（税別）

アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社
〒924-0051石川県松任市福留町655番地／ユーザーサポート TEL：076-277-3803
ホームページアドレス http://www.irem.co.jp/

●アンケートにお答えいただいた方に、オリジナルテレホンカード･クラバーウォッチ･ガムケースのいずれかを抽選でプレゼント!
●スタッフ募集中：1.CG･グラフィックデザイナー 2.プログラマー 詳しくはお気軽に☎076-277-3800 担当吉本までどうぞ。


PlayStation
「R」を超えた「R」。
アナログコントローラ (SCPH-1200)
DUAL SHOCK™ 対応
"PS" マーク、"PlayStation" および "DUAL SHOCK" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です



PlayStation
"" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
玉繭物語
たままゆものがたり
1998年12月3日発売
標準価格 5,800円(税別) SLPS 01729
美術：近藤勝也／音楽：松前公高
■掲載のソフト画面は、開発中のものです。



小さな繭(まゆ)に
祈りを込めて。
このソフトは下記コンビニエンスストアでも販売しております
ELEVEN
FamilyMart
サンクス
上記4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます
但し、一部店舗においてはお取扱いしていない場合がございますので、ご了承下さい。
元気株式会社
〒169-0072 東京都新宿区大久保2-4-12
新宿ラムダックスビル5F
TEL 03-3200-3800(ユーザーサポート)
ホームページ　http://www.genki.co.jp
Genki
©1998 GENKI

DPSソフトレビュー

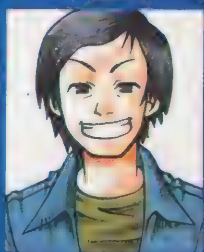
どこまでも深くやり込む最強のゲーム評価記事

早いもので今年もあとわずか。寒い冬にはコタツとミカンとお気に入りのゲームがあるといいですね。DPSのレビューを参考に、この冬の1本を見つけてください。

レビュアー紹介

岩崎啓真	ゲームを愛するクリエイター。プログラマーやゲームデザイナーの肩書きも持ちながら、ゲームに関するコラムも執筆している	▼得意なジャンル RPG ▼好きなPSソフト ソビエトストライク コロニーウォーズ
ウォルフ中村	つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価するベテランレビュアー。アーケードやパソ通の情報にも精通している	▼得意なジャンル 格闘ACT、SPG ▼好きなPSソフト ベブルビーチの波濤 鉄拳3
なんでもゆうこ	毎日がゲーム漬けの女性レビュアー。ソフトに対する予備知識をほとんど持たず、まっさらな状態でのレビューをモットーとする	▼得意なジャンル RCG ▼好きなPSソフト エースコンバット パラッパラッパー
伊集院健	長時間ゲームをプレイさせたら右に出るものがいない、やり込み度ナンバーワンの実力者。遠藤正二朗氏の作品をこよなく愛す	▼得意なジャンル 2D・STG ▼好きなPSソフト すずきゆみえ 北斗の拳
うきき松崎	2D格闘からS・RPGまでオールジャンルOKのベテランライター。学園モノと美少女ゲームにはもう辛抱たまらん	▼得意なジャンル S・RPG ▼好きなPSソフト 女神異聞録ペルソナ 東京魔人學園剣風帖
TAC★	メガネっ娘とメイドさんと人形がいれば、あとは何もいらないと豪語するワイルドライフライター。今日も趣味の世界に読者を誘う	▼得意なジャンル PZG、ACT ▼好きなPSソフト ハードロックキャブ メタルギア ソリッド
城イドム	ストイックなプレイを好むマッスル熱血ゲーマー。ゲームを通して肉体を鍛えつつ、今日も激ムズACT＆STGの完全制覇に挑む	▼得意なジャンル STG、ACT ▼好きなPSソフト レイマン グラディウス外伝
PON	RPGや育成モノならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーに、ケモノにはさらに愛を注ぐ。「王繭」、「幻想Ⅱ」を担当	▼得意なジャンル RPG、SLG ▼好きなPSソフト マリーのアトリエ 幻想水滸伝
がんの字	ファンタジー系のゲームを好んでプレイする職人肌のライター。ムーミンをこよなく愛し、本人も基本的にスナフキン系	▼得意なジャンル RPG、SLG ▼好きなPSソフト TILK エターナルメロディ
袋こ～じ	美少女ゲームにキャラ萌えしつつ、格闘ゲームの腕も立つさすらいのバンドマン。本誌では「やるドラ」シリーズの記事などを担当	▼得意なジャンル 2D格闘、恋愛SLG ▼好きなPSソフト アドヴァンストV.G.2 どきどきポヤッチオ
小岩	気に入ったゲームはとことんまでしゃぶり尽くすゲームジャンキー。弱冠20歳という若さを武器に、徹夜でプレイし続ける	▼得意なジャンル RPG ▼好きなPSソフト 東京魔人學園剣風帖 KING'S FIELD Ⅱ
Z佐藤	愛と勇気のアクションゲーマー。「ロックマン」シリーズをとことん愛し、アニメにも造詣が深い。RCGはちょっと苦手	▼得意なジャンル ACT ▼好きなPSソフト ロックマンシリーズ パンツァーバンディット

岩崎啓真



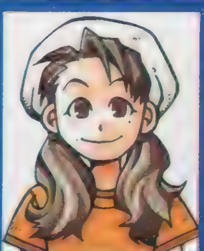
あまりに肩凝りがひどいもので健康センターとかいうところに行って、肩をほぐしてもらったら、ものすごく体調が良くなったんですが、それも一時的。1週間もすると、またガチガチになってきました。やっぱり1週間に1度くらいは行かないとダメなのかなと思いつつ、一番いいのは運動だよなぁと、できもしないことも考えてます。

ウォルフ中村



38年振りに日本一となったわが横浜ベイスターズ。となると気になるのが来シーズン用の野球ゲーム。タイトルホルダーが多いだけに選手の能力値も上がるだろうし、チーム自体も強く設定されるはず。でも…それはそれで面白くないんだよね。1Pカーソルのデフォルト位置に横浜が来る訳で、これにも違和感が。…慣れないもので（笑）。

なんでもゆうこ



今回のレビューでは、ひと足お先にポケットステーションをプレイ。「R4」「ポポローグ」ともにポケステの機能を楽しめたけど、一番気に入ったのは「クラッシュ3」で遊べるミニゲームの「どこでもダンジョン」。画面に合わせてボタンを押すだけ、ルールは超簡単。編集部でもさっそくハマってる人が…。うう、高得点が出なくてクヤシイ～。



イラスト／岩瀬さとみ

ポポローグ

■SCEI■RPG■11月26日■¥5,800
■MC(1ブロック)／PS(6ブロック)／AC(DS対応)



かわいいキャラクターとあたたかい雰囲気が人気の、ファンタジーRPG第2弾。入るたびに形が変わる夢幻フィールドや傭兵システムなど、新要素も豊富に用意されている。

岩崎啓真

システム面でさまざまな改良がされ、グラフィックも期待通りに大幅な進化を遂げている。マップ上に最初からモンスターの姿が見えており、戦闘の相手をある程度自分で決められるため、前作のようにボスより強いザコにあっさり全滅させられるようなこともなくなった。ただ、操作性には問題アリ。あいかわらず町の人とは話しにくくドアも開けにくいうえ、キーコンフィグもない。ウインドウの色を変える機能があるのはいいが、その前に調整するべきものがいろいろあるだろうと言いたくなる。前作と比較して、操作性の面ではほとんど進歩がないため、今ではプレイしづらいという印象を受けてしまった。全体としてはよくできているゲームなだけに残念に思う。

70

ウォルフ中村

傭兵、自動生成ダンジョンといった新要素はあるものの、根幹部分は前作と同じ（いい意味でも悪い意味でも）。物語にせよゲームバランスにせよ安心してプレイできるのは確かだが、システム部分が相変わらず不親切なのだ。キーコンフィグはないし、改善されたとはいえアイテム管理もまだ面倒。フィールド移動中にこまめにCDを読みに行く点も変わっていない。ある程度は慣れてしまうといえ、毎回5秒近く待たされるのはツライ。デュアルショックに対応したし、おまけ要素（傭兵探し、アイテム集め、ポケステ対応他）もたくさんある。キャラアニメのパターンも増えたし、ヒエトロの手による日記も楽しい。だがそれでも、前作同様「佳作止まり」な印象を強く受けるのだ。

75

なんでもゆうこ

全体を通して難易度はあんまり高くないし、レベル上げの苦労がないのもいいんだけど、なんとなく淡々とゲームが進んでしまうって印象です。あくまでも、ほのぼのと遊びたい人向けってことなのかなあ。戦闘に関しては、オート指示の項目が多い点は○。ただ、敵に魔法で攻撃されているのに、そのままで数ターンじっとしている…なんてシーンがあったから、結局オートにまかせっきりにできないことも。個人的には、主人公以外も初めから手動で操作できたほうが良かったと思います。フィールドを歩き回る時間が長いわりには、仕掛けの数や種類が少なかったところも気になりました。手軽に遊べるという点にこだわったんだろうけど、個人的にはちょっと物足りなかったです。

75

Z佐藤

TVアニメとの関連はないものの、前作の続きとなっているストーリーは、ファンにとってはウレシイ限り。展開も無理がなく、スタートして数分でゲームの世界にトリップできるだろう。入るたびにマップ構成が変わるダンジョン「夢幻フィールド」は、隠し要素がギッシリで遊びごたえ十分。探検率もパーセントで表示されるし、そのほか細かなシステムも本当に親切に作られているので、RPGをとことんやり込みたい人にとっては良さそうな感じ。建物内で部屋を移動するときに、いちいちアクセスするのがちょ～っと気になったけど、まあ許せる範囲。ポケットステーションを使ってアイテムを入手することができるシステムもなかなか楽しい。個人的にもお気に入りの1本だ。

90

R4 RIDGE RACER TYPE4

■ナムコ■RCG■12月3日■¥5,800(ジョグコン同梱版¥7,980)
■MC(1ブロック)/PS(2ブロック)/DS(AC非対応)/NC/ジョグコン/2P対戦可



人気RCGシリーズの最新作。コース数と登場する車種が大幅に増加。同梱のボーナスCDには、ナムコ製品のカタログ、体験版や、「リッジレーサー」の改良版が収録されている。

岩崎啓眞

グラフィックはほぼ満点。すべてにおいてほとんど文句のないデキで、疑いもなくPSのRCG史上最高レベルだろう。また、ストーリーモードはムチャな設定だが『リッジ』の世界とマッチしているし、タイムアタックの快感や車を集める楽しさ、ボーナスCDの内容を考えると、トータルでのデキは非常に素晴らしいと思う。「GT(グランツーリスモ)」のようなリアルさを求める人にとっては、いかにも「ゲーム」っぽい車の挙動が物足りないかもしれないが、それも「ゲームの走りの快感」という視点に立てば1つの方向性だ。なお、新しいコントローラのジョグコンも楽しい。今までにない操作感を求める人は(約2000円の追加で手に入るので)セットで買っても損はないだろう。

90

ウォルフ中村

〝レースゲーム〟に徹している点がいい(「GT」のようなシミュレータ系作品が好きな人は物足りなさを感じるかも)。特筆すべきは、そのバランス調整の妙。プレイヤーの力量に合わせた壁が存在する(「あとちょっとでコーナーをうまく曲がれるのに」とか「1位を取れるのに」といった課題が常にある)ため、自分の上達ぶりを実感できるのだ。コースレイアウトも素晴らしい。看板の位置がドリフト開始ポイントの目安になっていたりするところなども実にニクイ。その一方、文字が読みづらい(英語表記中心なのも疑問)、読み込み中の表示がわかりにくい、といった部分は減点材料。8台までしか登録できないガレージの仕様も不便に感じた。各種体験版まで遊べるボーナスCDは

95

なんでもゆうこ

グラフィックがかなりグレードアップしてますね〜。それと今までのシリーズ同様に、ドリフトをバリバリ決められる操作感と、絶妙なコーナー配置に大満足。もちろん、グリップ走行派でも楽しめる内容だし。メインのグランプリモードは、320種類ものマシンが集められて、しかもシリーズ初のストーリー仕立て。飽きが来ないシステムを評価しちゃいます。あと、コースと隠し要素の多さは、期待以上といったところでしょうか。マシンによって難易度が全然変わってくるので、RCGが得意じゃなくてもオッケーだと思いますよ。ボーナスCDのハイスペック版『リッジ』は、昔を思い出して久々に燃えちゃいました。1作目をプレイしてない人には、お得なオマケですね。

95

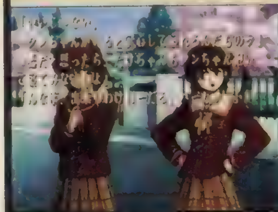
城イドム

リアル志向の「GT」とは趣が違うが、走る爽快感を追求したRCGとしてはPSの最高峰だ。シリーズ中でもっとも初心者でも遊びやすいバランスをとりながら、上級者にも耐えうる奥深さが盛り込まれている。グラフィックや音楽は素晴らしいし、コース数、登場車種、モード、隠し要素などの充実ぶりも文句なし。2P対戦も、試してみると思ったほど画面の狭さは気にならなかった。付録のボーナスCDも見どころいっぱいで、お買い得度はさらにアップ。標準コントローラでもそれなりに遊べるが、このRCGの魅力すべてには触れられない。できればネジコンでのプレイをオススメする(ジョグコンは、ストイックなタイムアタックには向かないように感じられた)。

100

久遠の絆

■フォグ■AVG■12月3日■¥5,800
■MC(4ブロック)/DS(AC非対応)



現代から幕末、平安まで、物語の舞台が時代を超えて広がるAVG。主人公の感情度によってストーリー展開が変化する「E'Sリアクションシステム」という要素を搭載。

がんの字

色彩豊かで繊細なグラフィック、澄んだ音色のサウンド、そして切なく美しいシナリオ。この3つの要素は、あまたあるPSソフトの中でも屈指のレベルです。特に史実を背景にした伝奇ストーリーや、日本的な悲恋物語が好きな人は絶対に楽しめます。サウンドノベルでありながら総プレイ時間が15時間以上というボリュームには面食らいますし、カッコで閉じたフリガナがわずらわしいなどの難はあるものの、たくさんの人に触れてもらいたい名作です。僕自身にとっては、数字で計れない宝物のような作品です。

90

袋こ〜じ

いや〜マズイです。激ハマリ。世界観、シナリオ、CG、キャラ……すべてにおいて、僕好み。転生モノ+伝奇+ラブストーリーと書くと、チープ感が漂ってしまいますが、各キャラのシチュエーションやセリフなどの設定・描写がうまく、プレイヤーの感情移入度を高めてくれて、その哀切さに泣ける泣ける……。ただ、途中に少しだけACT要素が入るものの、システム面はごく平凡。文章のクセの強さが鼻に付く部分もありますが……。それでも今世紀最大の僕的ヒット作! 愛のあまり、冷静に書けません(笑)。

95

進め!海賊

■アートディンク■SLG■12月3日■¥5,800
■MC(1ブロック)/PS(3ブロック)/DS(AC非対応)



海賊のキャプテンになって、世界一の海賊王を目指すSLG。港で情報収集を進め、仲間を増やして海原へ繰り出そう。他の船の襲撃以外にも、秘宝の探索やアジトの建設などで遊べる。

TAC★

コンシューマのライトユーザーを意識してか、アートディンクらしからぬシンプルさ。ただ、あまりにもライトな作りゆえに、メリハリのないゲーム展開になっちゃったみたいっす。港町で情報を聞く→その場所に行ってイベント戦闘→次の情報という繰り返し。移動も目的地選択だけなので、どうしても単純作業な感じなのだ。難易度的に全然引っ掛かりがないのも一因。ポケステ対応もあまり意味が感じられなかったっす。海賊っていう題材はすごく好みだし、ストーリー展開も王道を行っててよかったんだけど。

50

がんの字

略奪と戦闘、そして情報集めに終始するゲーム内容は、純粋に海賊SLGと呼ぶにふさわしいもの。それはそれで、シンプルで楽しいのも確かなのです。けれど、アートディンクさんの作品ということで、貿易や海洋探検といった要素も盛り込まれた奥深い内容を期待している人は、かなり物足りなく感じるかもしれません。その点では、ライトユーザー向けのゲームです。ポケステに子分のデータを移すと遊べるたまごっち感覚のミニゲーム、「鯱の穴」は、かなりいい感じであります。あなどれんですよ、ポケステ。

75

玉繭物語

■元気■RPG■12月3日■¥5,800
■MC(1ブロック)



「魔女の宅急便」などのアニメーションで作画監督を担当した近藤勝也氏が美術監督を務めたRPG。ゲーム中に登場するモンスターは、育成や合体を行うことで強化できる。

PON

世界観、シナリオ、キャラのどれをとっても雰囲気抜群! まるでジブリアニメがゲームになったような錯覚に陥ります(CVも豪華だし)。魔物の収集や育成、合成といった要素も、〝人と森の共存〟というテーマを壊すことなく盛り込まれてて◎。問題点は、操作性の悪さと頻繁な読み込み。特に✚キーの上=前進、下=後退という操作方法は慣れるまでに時間がかかります。でもじっくりプレイすれば、数々の深いメッセージがじんわりと心に浸みます。「風の谷のナウシカ」のような雰囲気が好きな人には絶対オススメ。

85

小岩

独特の世界観が織り成すストーリーやキャラクターなど、どれをとってもかなりのデキ。ポリゴンキャラも世界観に違和感なく溶け込んでいるし、動きも実に滑らかで、細かい仕草を見事に表現。全体的にかなりのこだわりを感じます。魔物の召喚や合成などのシステム面もよく練られていて、ゲームとしてもやり応え十分! 戦闘も、最近のぬるいRPGと違って、高度な戦略が要求されるところが熱いです。魔物のデータを使っての対戦もめっちゃ面白いし。とにもかくにもオススメの1本ですね。

90

Jリーグ実況ウイニングイレブン'98-'99

■コナミ■SPG■12月3日■¥5,800
■MC(1ブロック)/AC(DS対応)/2P対戦可



'98年2ndステージ開幕時の、Jリーグ最新データを搭載したシリーズ最新作。出場選手が実名で登場するJリーグモードや、大会を勝ち抜いていくトーナメントなどモードも豊富。

ウォルフ中村

3週間前に発売された「ワールド3ファイナル」のJリーグ版だと思いきや、内容はまったくの別もの。登録選手数が16人しかいない、カメラ視点を一番遠くにしても視界がやや狭い、COMの思考があまり賢くない等、「ファイナル」を知ってしまったがために目立つ欠点がたくさんある。直接的な前作に当たる「Jリーグ3」と比較しても「バランスを変えたマイナーチェンジ版」という印象しかない。中でもレベルを最強にしても盛り上がらないCOM戦は…(慣れると割と楽に勝てる)。対戦はとても盛り上がるのだが。

75

伊集院健

「ワールド3ファイナル」がPSでのコナミサッカーゲームの完成型とすれば、今作は一気にクオリティダウン。最新データ(セカンドステージ開幕時)搭載とはいえ、全体的にツライ部分が目立ちます。まず選手が思ったとおりに反応してくれないし、オフサイドの判定もおかしい。それにCOMを最強レベルにしても弱く、コーナーキック時はファーサイドにあげればほぼ確実に入る。対戦プレイはそれなりにオモシロイけどね。一部のクラブが存続・降格危機に立たされている現在、貴重な作品になるかもしれません。

70

Dance! Dance! Dance!

■コナミ■ACT■12月3日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)/2P対戦可



音楽に合わせてボタンを押して、キャラクターにダンスを踊らせる対戦リズムゲーム。手持ちの音楽CDを使えるので、好きな音楽にのせてプレイすることができる。

TAC★

ちょっと期待してたのとは違うかな。楽しく踊れるようになるには、かなり膨大なコマンドのつながりを覚えないといけないっすね。適当にやってもそこそこは動いてくれるけど、けっこう時間をかけて練習しても、「自由に踊れる」感覚にはならなかったなぁ。CDを入れ替えられるシステムも、かける曲による変化は感じられないので、常に同じテンポでボタンを押していくしかない。まして、対戦ともなると、曲にのるより、曲を無視してボタン押しに集中することになっちゃう。う～ん、なんか違うぞ。

50

小岩

好きな音楽CDを使ってプレイできるという発想はかなりいい感じ。自分好みのBGMにのってのプレイは「気持ちいい」のひと言ですね（操作性に若干の難あり）。モードも多彩で、特にRPG仕立てのストーリーモードはハチャメチャなノリでけっこう面白いです。ただ、無駄に広いマップや、お使いがメインのゲーム進行（行き先などのヒントもなきに等しい）は減点材料。マップ中で見つかるアイテムによって主人公キャラのパラメータが変化し、それが勝敗に影響するのは納得がいかない気がするんですけど…。

65

HARD EDGE

■サンソフト■AVG■12月3日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)



テロリストに占拠された高層ビルを舞台に、ハードなアクションが繰り広げられるAVG。謎解きで進行するAVGパートと、3Dで敵と戦うACTパートの2つで構成されている。

城イドム

システムや演出面で『バイオハザード』シリーズに似たところが多いAVG。しかし使用できる4キャラで協力しつつ攻略していくシステム（使用キャラを選択してゲームを進める、など）が成功していて、オリジナリティは十分感じとれる。ムービーのデキもよく、アニメタッチな絵もなかなかいい。ストーリーの要素は薄いが、謎解きや課題が練られているので、どんどん先を見たくなる。アクション部分もバランスがいいし、ボタン1発で敵に狙いをつけてくれる親切なシステムのおかげで難易度も手頃だぞ。

75

Z佐藤

タイプ的には『バイオハザード』だが、使用キャラを自由に変更できたり格闘要素もあるなど、オリジナリティあふれるシステムが満載でグッド。登場する4人もそれぞれ得意分野が違い、上手にキャラを切り替えて行動させないと……というトラップ構成も気に入った。でも視点に関してはいまいち！　扉の位置がわかりづらいところや、遠すぎてキャラの動きが把握できない場面があるのだ。そのへんがちょっと気になるが、全体的には良い感じの仕上がりなので挑戦してみてもいいと思うぞ！

70

サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜　特別篇

■チュンソフト■AVG■12月3日■¥4,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)



SFCで好評を博したサウンドノベルがPSに登場。スキー場のペンションを舞台に、豊富な分岐でストーリーが描かれる。基本システムはそのままで、新シナリオが追加された。

なんでもゆうこ

PS版オリジナルのフローチャートシステムがすごく便利。どの選択肢を選んだかが一発でわかるし、たどってきた分岐点に戻って選択しなおせるなんて、SFC版をやっていた私としては、親切すぎると思えるくらいです。おかげで、より簡単に全シナリオを見ることができるから、前作を挫折しちゃった人も遊んでみてはどうでしょう。新シナリオも入ってますし、デュアルショックで遊べば、恐怖度はさらにアップ(笑)。ただ、SFC版よりデータのセーブ＆ロードが長いのがツラいところ…。

80

袋こ～じ

何篇か追加シナリオがあるものの、基本的にSFC版と同じで、安心してプレイできました。このタイプのゲームで一番大切なのは、繰り返しプレイ時の遊びやすさだと思うんですが、このPS版では、自分が過去に通ったルートをフローチャートをたどって自由に行き来できるのがグッド。メッセージスキップこそありませんが、選択肢を間違えたときに戻ったり、気になる選択肢の部分だけをいろいろ試してみたり……といったことも可能で、攻略は楽になってます。SFCで挫折した人向け？

80

学校をつくろう!!2

■ビクターソフト■SLG■12月10日■¥5,800
■MC(15ブロック)



生徒数を増やしてマンモス校を目指すSLGの第2弾。細部までこだわることのできる学校運営は健在で、さらにオリジナル校章や、オリジナル校歌を作れる新要素も追加された。

伊集院健

データのセーブにまるまる15ブロック使うために、セーブやロードの時間がとても長く、途中でセーブする気が失せるほど。メモリーカードを新しく買わなきゃならないのもツライです。でも校舎のグラフィックは前作より大きいので配置もわかりやすく、システムも、前作に比べて細かい部分が洗練されていて、遊びやすくなっている。校舎が2階建て以上になると、建築に手間がかかったり、ほとんど見てるだけの展開になるのは疑問だが、学校を大きくする（施設配置、環境改善など）というプレイ内容は楽しい。

80

がんの字

基本システムが前作からほとんど変わっていないのが、逆にうれしかったですね。あれ以上ややこしくなっていたら、ちょっと手がつけられなかったと思うので。そのぶん学校の建築・運営や、イベント数などのゲーム内容は濃くなっていていい感じです。最初から多額の資金を持った状態で始められるビギナーモードの採用も、初めての人にはありがたいでしょう。ただ、内容が充実したぶん、データ読み込みの時間が多少長くなっている点は残念なところ。人によってはちょっと耐えられないかも。

70

カプコン ジェネレーション ～第5集 格闘家たち～

■カプコン■対戦ACT■12月3日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)/2P対戦可



対戦格闘ゲームのブームを巻き起こした、「ストⅡ」、「ストⅡダッシュ」、「ストⅡターボ」が収録されたソフト。当時の資料を満載した、詳細なデータベースも閲覧できる。

うききき松崎

もう懐かしいのひと言。私の青春時代がここにあると言ってもいい(笑)。違うゲームのキャラで戦えるモード（『ストⅡ』のリュウ対「ターボ」のケンとか）やトレーニングモードもちゃんとあるのがうれしい。操作性も悪くなかったし、何よりあの対戦システムのシンプルさがたまらない。ただ逆に、3作品収録されているとはいえ、内容的にちょっと物足りないのも確か　個人的には「カプコン ジェネレーション」の中で一番楽しみにしていたタイトル。格闘ファンなら一度はプレイしておきたいゲームでしょう。

85

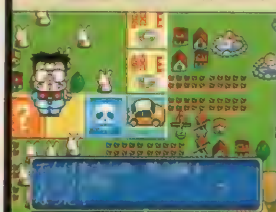
袋こ～じ

個々の作品の移植度は非常に高いです（一部のバグは改善されてます）。PSのメモリ容量を考えれば、対戦でキャラが変わるたびに読み込むのは仕方ないですが、やっぱりこの時代の作品をプレイするのに、何回も待たされるのは少しダルイかも。また、最初は懐かしさでプレイを始めても、キャラの少なさやバランスの悪さに、物足りなさを感じますし……。各ゲームのキャラが入り乱れて対戦するオマケモードも、仲間内で気軽に対戦するのにはいいですが…。やはり全体的に古くさい印象は否めないと思います。

60

さくま式人生ゲーム

■タカラ■TBL■12月10日■¥5,800
■MC(1ブロック)/MT/5人同時プレイ可



さまざまなヒット作を手がけるクリエイター、さくまあきら氏の制作による定番ボードゲーム。さまざまなカードやミニゲームなど、ゲームを盛り上げる要素が多数用意されている。

うききき松崎

操作性は悪くないし、システム面も親切でプレイしやすい。さすがにPSの「人生ゲーム」3作目だけあって、安心して遊ぶことができた。小マップが常に表示されていて、分かれ道などを迷わず進むことができるのもいい。ただ、現在このテのゲームがけっこう多い中、プレイが単調になりがちな点はちょっと気になる。イベントやミニゲームはもっと盛りだくさんでもよかったと思うんだけど。あと、どのへんが「さくま式」なのか、私にはいまいちピンと来ませんでした。キャラグラフィックはカワイイんだけど…。

60

小岩

基本的にはオーソドックスなボードゲームなので、多人数プレイはすごく楽しい。でも、1人プレイ時は（しかたないんだけど）ゲーム進行のテンポはもうひとつ。COMの順番でもイベント（カードの買い物とか）を見せられるなど、イライラさせられることもしばしば。必要最小限の情報だけが表示されるように設定できたらよかったですね。それに、ペナルティを負わされる場面がとても多く、いまいち爽快感に欠けるところも…。淡々とゲームが進むので全体的に地味な印象を受けました。

55

ザ・ファミレス

■アートディンク■SLG■12月3日■¥5,800
■MC(1ブロック)



ファミレスのオーナーになって店舗を経営するSLG。和食、洋食、中華の中から1つを選んで人気の店を目指していく。店員や料理人を育てる育成要素も用意されている。

伊集院健

ファミレスだけではなく、そば屋や中華料理屋など和・洋・中の好きな店が作れるので、かなりこだわった店舗作りもできるのがうれしい。プレイ中は店舗拡張や人事異動、ライバル店の買収などを、たまに行うぐらいでほとんど見てるだけの展開になるけど、店員や客が絶えずしゃべっているため、ついボーッと見てしまう。気になったのは、各シナリオが難易度と目的が違う程度で結局やることは一緒ということ。見ている時間が長いゲームだけに、各シナリオごとに一から始めなければならないのは気が進まなかった。

80

なんでもゆうこ

プレイヤーがすることは、店舗の改装や宣伝などがメインで、『ザ・コンビニ』シリーズと基本的に一緒。ただ、料理人や店員の人材育成要素が色濃く反映され、店舗拡大よりも人事異動にハマッてしまいました。特に、店舗が増えてくると、デキる店員を育成するためにマメに異動を行うことになるので、自分で店を経営している感覚が強く味わえてグッドでしょう。ただ、どのパラメータが経営にどう影響しているのかがわかりにくいので初心者向けとはいえないのが残念。初心者モードがほしかったところですね。

70

ワンダートレック

■SCEI■ACT■12月10日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)



傷ついた動物を助けながら、無人島を探索していくACT。とぼけた味が魅力の「ハカセ」といっしょに、豊富なアクションを駆使して、島に隠された謎を解き明かしていく。

TAC★

島中を探索して行動範囲を広げていくうちに、だんだんと謎や目的が見えてくるといった作りは、昔気質のアクションアドベンチャーっつー感じでいいっす。初めからかなり広範囲を歩き回れるし、「まずはこれをやれ！」みたいな指針が示されるわけでもないんで、ライトユーザーにはとっつきにくいかも？　でも、そういう自由度の高い探索を楽しめる人にはオススメできる。なかなか思い通りに動いてくれないハカセを守りながら連れて行くシステムも、キャラクターやその動きとマッチしていて、いい味を出している。

80

城イドム

自然との触れ合いをテーマにしたゲーム展開には心温まるものがあるし、登場する動物たちの表情や仕種もかわいい。ゲーム内容は、お使い(「あそこでアイテムを入手して、ここで使う」といったノルマ）がメイン。自由度が高いので、どのノルマからこなすかをプレイヤーが自由に選択できる。ストーリー重視ではないので単調な印象も受けるが、クリア方法を発見していくのが好きな人なら気にいるはず。問題は難度の高さで、中盤まではサクサク進むのに、終盤はボス戦が相当に厳しい。ACTが苦手だとツライかも。

60

ボンバーマン

■ハドソン■ACT■12月10日■¥5,800
■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)/MT/5P対戦可



爆発の快感とスリルを楽しめる定番ACTがPSに登場。好評の対戦モードは最大5人でのプレイが可能。また、懐かしのファミコン版を忠実に再現したモードも用意されている。

伊集院健

オールドモード(第1作)とアレンジモードの2つが入っているけど、当時ハマッた人間としてはいくらしょぼいグラフィックでもオールドのほうが楽しく感じる。隠しキャラの出し方も同じだし、5面ごとのボーナスステージはあいかわらず気持ちいい。アレンジには10面ごとにショータイムが用意されているけど、これはまぁ、なくてもいいようなもので…。気になったのは、シリーズのウリでもある対戦プレイで、マップ読み込みの時間がやや長いこと。肝心のバトルモードで待たされては、テンポがだいなし。

80

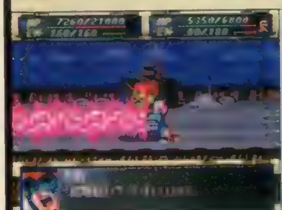
Z佐藤

FC版とまったく同じオールドモードは、昔を懐かしみながら楽しめた。でもそれに手を加えたアレンジモードにはガッカリ。背景の色使いがハデすぎる感じだし、キャラの頭身が変わったせいで立ってる位置も判別しづらい。おかげでイージーミスが多くなり、ストレスを感じてしまった。操作性もオールドのほうが上のような気も。あと、FC版とエンディングが異なる点も魅力半減だ　最大5人まで参加可能の対戦モードは、細かい設定もできて○。パーティゲームとして考えるならオススメできるが……。

50

スーパーロボット大戦F

■バンプレスト■S・RPG■12月10日■¥6,800
■MC(3ブロック)/DS(AC非対応)



人気アニメヒーローが総出演するS・RPGがPSに登場。エヴァンゲリオンやウイングガンダムなど、人気メカが続々と参戦。ファン感涙のBGMを背に、激戦を繰り広げる。

うきき松崎

BGMやキャラの顔グラフィック、デモなどがSSの「完結編」で変更されたモノになっている以外、ゲーム的にはSS版と同じ。気になる読み込み時間だが思ったほど長くはなかったので安心（「新スーパー」よりずっと短い）。ただ、ストーリーはオリジナルといっても、このシリーズの未経験者や、原作のアニメを全然知らない人にはちょっとツライかも。でも個人的には大好きなんで、このゲームがPSでできるってだけで、ちょっと点が高めです。ファンとしては「完結編」とセットで出してほしかったけど。

90

がんの字

戦闘シーンでのキャラの表情やアニメーションなど、見どころの演出はすべてSS版「完結編」のパターンにバージョンアップしています。さらに、BGMがいい感じにリニューアルされているので、SSでプレイした人でもけっこう新鮮な感覚で遊べるのではないでしょうか。ゲームバランスは、SS版よりも甘くなっている感じです。で、危惧されていた読み込みですが、気になるほどではないです。さすがにセーブ、ロードには少し時間がかかるものの、一般的なPSソフトと比べれば気にならないレベルでしょう。

80

←そのほかに発売されるソフト(1998.12.3→1998.12.10)

12/3 大戦略 マスターコンバット	■OZクラブ ■¥6,800■SLG	パソコンで人気の戦略SLGの最新作。グラフィックにはポリゴンが使用されている。
12/3 スペースインベーダー2000	■タイトー■¥2,000 ■STG	懐かしのSTGがパワーアップして登場。画面2分割の対戦やタイムアタックで遊べる
12/3 ゴジラ トレーディングバトル	■東宝■¥6,800 ■TBL	ゴジラやキングギドラといった人気怪獣が登場。カードバトルで敵の拠点を占領していく。
12/10 ジグザグボール	■UPSTAR ■¥5,800■ACT	ボールを転がして、ゲートを通すことが目的のACT。最大4人で対戦することもできる
12/10 花札リアル3D	■SOLAN ■¥4,800■TBL	ポリゴンを使った本格花札ソフト。「おいちょ」と「こいこい」の2つのゲームが遊べる。
12/10 TSUMU(つむ)	■ヘクト ■¥4,800■PZG	フォークリフトを操作して、コンテナに描かれたイラストを完成させるPZG
12/10 プロ麻雀 極PLUSⅡ	■アテナ ■¥4,800■TBL	実在のプロ雀士が登場する4人打ち麻雀ソフトの最新作。細かいルール設定が可能。
12/10 悠久幻想曲ensemble	■メディアワークス ■¥3,800■ETC	人気SLGの追加シナリオ集。ほかにもキャラ紹介やミニゲームなどを多数収録している



▲大戦略 マスターコンバット



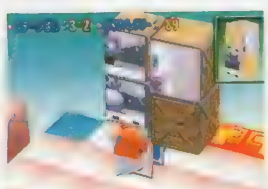
▲ゴジラ トレーディングバトル



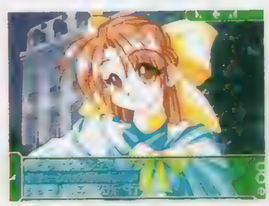
▲プロ麻雀 極PLUSⅡ



▲スペースインベーダー2000



▲TSUMU(つむ)



▲悠久幻想曲ensemble

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

電撃PSコロシアム

DPS BATTLE COLOSSEUM

今回のテーマは　楽しい試み

この「DPSコロシアム」のコーナーは、ゲームプレイへの愛着がちょっぴり強めの人たちが集うPSファン憩いの場なのだ。「PSが好き」という気持ちさえ持っていれば、誰でも大歓迎。記録のレベルが高い低いなんてことに関係なく、どんな報告でも受け付けちゃうので気軽に参加してみよう。キミの熱～い記録を待ってるぞ!!

今号のこの1枚



◀茨城県の中村健太郎さんも、楽しい試みに挑戦してくれた。こういった記録達成の感動を伝えるハガキもいつでも大歓迎だ。

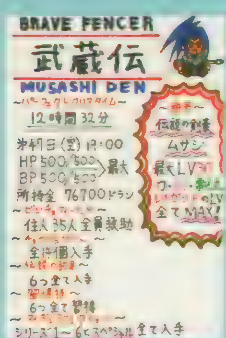
"コダワリ"プレイが生み出した個性派記録が大集合!

「DPSコロシアム」がゲームの上手な人のページと思っているなら大間違い。正確にはこのコーナーは、ゲームが好きな人のページなのだ。今回は、早いタイムや高いスコア以外の、ゲームへのコダワリの結晶とも言うべき、楽しい記録を紹介するぞ。

テーマ① やり込み　武蔵伝
新井和也(埼玉県)

やり込んだ成果を自慢

一見すると、クリアタイムを競っただけの記録かと思ってしまうが、その内容を見れば、「武蔵伝」の魅力のすべてに触れたいという動機から行われたパーフェクトクリアへのコダワリの結晶であることがわかるはずだ。本当にご苦労様!



コロシアム・コメント

パーフェクト(完璧さ)にこだわり、それに向かって記録を極めようとする試みはすばらしいと思う。そんな努力もこのコーナーでは高く評価しちゃうぞ。

テーマ② 課題　テイルズ オブ デスティニー
卯月滄(北海道)

独自の課題で記録に挑戦

「TOD」の「鬼ごっこ」で、動かずにいてどれだけもつか試してくれた卯月さん。このような申請記録は、ベストタイムというよりも「こんなプレイで、ここまでできちゃったんですよ」という"報告"としての価値がある。これも立派な挑戦なのだ。



コロシアム・コメント

「TOD」の「鬼ごっこ(逃げきりタイム)」はVol.67から募集し始めたけんだけど、あとで捕まらない方法が発覚。集計は中止になった。そのあとVol.75から、最低を狙う人が出現。Vol.78では0秒達成者が登場。そして今回は、キャラ操作なしの最高記録と、この種目を巡っては様々な競うための課題(アイデア)が生み出されてきている。課題次第で様々な遊び方を発見するのも、結構オツなものだね。

テーマ③ 最低　ギルティ・ギア
EXP(長野県)

逆の発想で"最低"に挑戦

この記録は「ギルティ・ギア」のトレーニングモードで「相手を倒す最低ヒット数」を競うというもの。EXPさんは、覚醒必殺技を使えるようにしてから、ドラゴンインストールを6～7回重ね、密着からヴォルカニックバイパーを出して、4回の記録を達成した。



▶EXPさんによる4ヒットのプレイ。数秒のプレイに、彼の工夫の粋が込められている。

コロシアム・コメント

この「ギルティ・ギア」でも、トレーニングのヒット数をVol.74から募集してみたが、カンスト達成者が続出し、集計は打ち切りに。EXPさんは最初「僕も負けていられない!」と挑戦を始めたそうなんだけど、その途中で最低ヒット数という新たな競い方を思いついて、この記録を達成したとのこと。ちょっとしたアイデアで"競えるルール"とはいろいろと作れるものなのだ。みんなもマネてみよう。

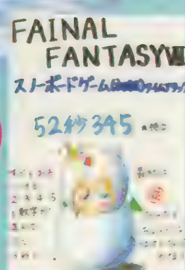
テーマ④ 連続　ファイナルファンタジーVII
島由香里(京都府)

連続して並んだ数字がス・テ・キ

島さんは、ベストタイムを狙ってプレイ中、たまたま52"345のベストタイムをはじき出した。秒以下が2～5で並ぶなんて、なかなかおもしろい。こういった超記録ならぬ珍記録も、「DPSコロシアム」では常時募集しているのだ。



◀画面左上にさん然と輝く、2～5の数字。これぞ偶然の女神からの勲章(?)なのだ。



▶ちなみに、このハガキが届いたのはつい最近。古いゲームの記録だからって遠慮はいらないぞ。

コロシアム・コメント

狙っていた訳じゃないけど、小さな偶然の重なりが意味ありげなタイムやスコアを作りだすことがある。多少のこじつけがあったとしても、意識して出そうとすると、実はそれが恐ろしく難しいことに気づくはず。「DPSコロシアム」では、そんな"偶然の面白さ"も見逃したりはしないのだ。

テーマ⑤ ゾロ目　悠久幻想曲2nd Album
まるてつ(島根県)

なんとなく嬉しい"ピッタリ記録"

まるてつさんが「悠久幻想曲2」で3月21日にセーブすると、トリーシャの信仰がラッキーセブン(777)になっていたとのこと。今度は、全パラメーカーで777をめざして(無理かな?)頑張ってみよう。

コロシアム・コメント

こちらも偶然に生まれた楽しい記録。よく調べたら、キミの手元にも"楽しい偶然"が眠っているかもしれないぞ。探してみよう。



★以下のルールでも記録を場集中!!●「X I」タイムリミテッドモードにて「消した1の目の数を競う」、「チェイン回数を競う(2～6の目でそれぞれ別に集計する)」という6種目で記録を募集中。申請ハガキには「X I」と明記して「参加種目/記録」を書こう。しめ切りはとくに設けず、記録は随時発表予定。記録達成の過程はビデオテープに残しておこう。●「リベログランデ」チャレンジ9モードの9ゲーム合計点を競う。「リベログランデ」と明記して「合計点/それぞれのスコア」を書こう。しめ切りは1月15日消印有効。記録の確認はメモリーカードを使用。

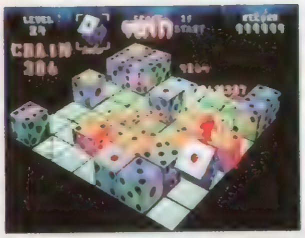
ザ・挑戦者ランキング

特別発表 新たに届いた注目の大記録を紹介!

XI(ルール②) エンドレスのスコアと達成タイム

岡田大亮(東京都)

『XI』ルール②の正式募集時の優勝者、岡田大亮さん(東京都)が自らの最高記録をさらに更新し、13'20"45(999,999点)を達成。2の目をひたすらチェインさせ、MCSは10,062点に達していた。なお写真はカンスト直前のシーンで、その直後に上記の記録を達成していた(編集部で確認済み)。





▲東京都の奈良崎孝広さんが「バイオ2デュアルショックバージョン」EXバトル(LV.1)を10'49でクリア!

▼前号での発表早々に、「海腹川背・旬」の記録破られた。藤井昭太さん(大阪府)が、1'03"68を叩き出したぞ。





▲2の目チェイン数アタック(タイムリミテッド)で、岡田大亮さん(東京都)が100チェイン(74,147点)を達成。

最終発表 ピキーニャ!EX(タイムアタック)

001Lap:前田晃(神奈川県)0'15"45
100Lap:佐藤大樹(埼玉県)2'59"45
500Lap:真奈緒　(兵庫県)7'07"36
(※PK・1レースは次号で発表予定)

最終発表 ガンバアール

優勝:金田正太郎(群馬県)
226,222点(初級/ガンコン使用)
特Eトップ:曽我部理恵(愛媛県)
148,430点(初級/ガンコン使用)

オリジナルグッズ披露宴

……ジグソーパズル特集……



「TOD」のジグソーパズル。絵を描きにくい形状の素材だけに、作成には苦労もあったようだけど、その甲斐あって完成品には作者本人も「ウットリしました」とのこと(笑)。

『FFⅦ』のジグソーパズル。「私が一番好きなのはエアリスなんですが、ティファのことも大好きなんです。そこで、2人を前面に出したデザインにしたました(都賀さん談)」。



希望者にプレゼント!

ここで紹介している作品それぞれを抽選で1名にプレゼント。希望者はハガキに「郵便番号・住所・氏名」と、「『FFⅦ』と『TOD』どちらを希望か」を明記し下の係まで送ってね。

送り先▶「DPSコロシアムグッズ提供係」
しめ切り▶12月10日まで(当日消印有効)

「グッズプレゼント獲得優先券」のご案内

正式種目の入賞者(ブロック当選)は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券を、グッズ応募時にハガキに貼っておくと最優先で当選できるのだ。

参加者募集中 超期待作『R4』もいよいよ募集開始!! 日本最速目指してレッツGO!!

記録申請の方法 記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録(内容は種目ごとに異なる)」を書いて送ればOK。

申請時の注意点 同じ人が同じ種目に再申請する場合には「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見を添えてくれてもいい。

申請ハガキのルール 原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール 1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。記録優秀者(主に入賞者)には、不正や間違いがないかの確認のため"編集部から連絡の上で"証拠になるメモリーカードなどを送ってもらう(確認後に返却するぞ)。

新登場 R4 RIDGE RACER TYPE4



しめ切り▶2月20日消印有効

ルール① タイムアタックで「ヘルタースケルター(Helter Skelter)」のトータルタイムを競う。PRESETカーおよび、グランプリモードで獲得できる車のどれを使ってもOK。

申請記録 『R4(ルール①)』と明記して「トータルタイム/使用車種/使用したコントローラ」をハガキに書こう。次号の続報にも注目!!

●記録確認はメモリーカード使用

DPSならではの"特別集計部門"も用意!

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう!

男子小学生 小学生(小学生以下でもOK)の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。

男性30歳上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。

女子小学生 小学生(小学生以下でもOK)の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。

女性一般 上以外の女性(OL/主婦など)のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

新登場 R・TYPE⊿

ルール 「START GAME」で普通にゲームをスタートさせ、そのハイスコアの高さを競う。難易度や自機の制限はない。コンティニューを何度使用しても構わない。

申請記録 『R・TYPE⊿』と明記して「スコア/選択した自機/選択した難易度/進んだステージ」をハガキに書こう。

●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶1月20日消印有効

挑戦の受け付けは…(掲載予定:1月20日消印有効まで▶Vol.100で発表)

〒101-8305 (株)メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「DPSコロシアム」係まで

報酬 参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2〜5位に3,000円」、599〜200人で「1位に5,000円、2〜3位に3,000円」、199〜50人で「1〜3位に500円」、49〜20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ(参加者19人以下の場合にはトップに記念品を贈るぞ)。

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法:PSゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真(できるだけキレイに撮ろう)に「名前・住所・電話番号・題材にしたゲーム名とキャラ名・作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添え、返送を希望する場合には返送用の封筒(自分宛の「郵便番号・住所・氏名」を書き、必要な分の切手も貼っておくこと)も忘れずに同封しよう。採用者にはもれなく、粗品をプレゼントするぞ。

4色奴隷
Colorのどれい

〒101-8305 (株)メディアワークス「4色奴隷」係

本当のカラーハガキを楽しむなら違いの判る大人にならなきゃいけません？

▼宮城県　フォレストさん：このゲームの話題も尽きません。未だに新規参入者、多いです。





▲大阪府　成瀬梓雄さん：待たせただけあってデキはなかなかなんですが…もう少し…よくばり？



▲東京都　BLACK さん：ゲーム中に挿入されるムービーなんかがもう、ファンにはたまりません。シナリオもなかなかワクワクものですし。何よりもスゴイのは細部までこだわったＭＡＰ！　中心となる科特隊本部は完全再現だそうです。



▲神奈川県　龍百蓮さん：眠り続け、生き続けるのはツライです。

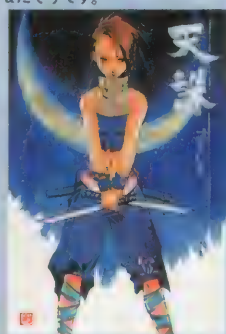
▼広島県　寿弥生さん：移植きます！　アクセスとか心配です。





▲岩手県　瀬田戒里さん：雰囲気バッチリだそうです。

▼千葉県　明石知子さん：帰ってきた「天誅」はリニューアル版＋αだそうです。

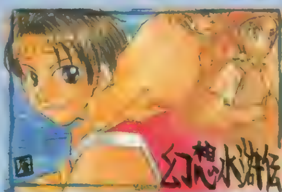




▲大阪府　琉雄弥さん：呼ばれて飛び出てじゃじゃじゃじゃーんなノリなんでしょうか？



◀新潟県　早乙女志乃さん：カッコイイですよねぇ。ブワッてこられたら。



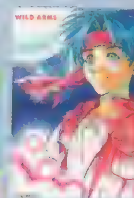
▲千葉県　唐川遊人さん：やはり主人公の頭のは孫悟空の金箍なんでしょうか？　御師匠様の呪文で締まっていくとか？



▲秋田県　なまはげ零号さん：京一には木刀。阿修羅ですか。

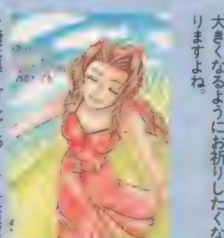
▼秋田県　ばんださん：前３作とはちょっと違います。





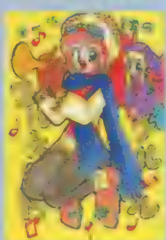
▲千葉県　ちったんさん：続編……ウワサも出ませんねぇ。

▶埼玉県　ゴルゴ15さん：草原駆け抜ける風を受け止めて……このまま寝ころんだりして。



▶滋賀県　茅瀬サツキさん：背が大きくなるようにお祈りしたくなりますよね。





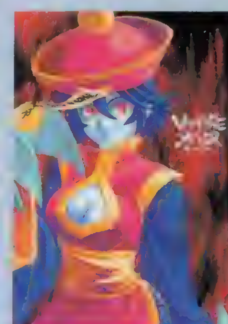
◀神奈川県　仲十泉さん：なんだか楽しそうな跳ね具合がステキです。プップクプー。



◀徳島県　長尾叶矢さん：見上げる空は何を映し出しているんでしょうか？　いい時間です。

▼熊本県　鵲鴉さん：ちょっと挑発的な笑顔がいい感じのモンクの人です。この手が光ってうなる！





▲東京都　パー子さん：待ってた人も多かったハズのこの作品。でも……待たせスギ？

▶兵庫県　春姫さん：虎っていうか……野生動物と森の緑が似合いすぎですよね。彼女髪の毛も緑だから？　服装が茶系だから？　って理由だけじゃない気もします。



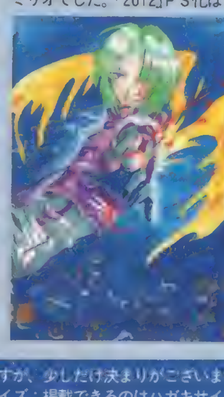


▲秋田県　榊雷輔さん：彼の一途な思いはいいですよね。思いすぎって気もしますが。

▼神奈川県　藍色くじらさん：天使の羽根も似合う彼女。瞳がね、そうなんですよ。きっと。



▼福井県　有栖川恭さん：すいません……これは移植希望の方のエミリオでした。「2012」ＰＳ化は？





◀岡山県　ひよこさん：小さくてフワフワしててしゃべるモノに人は弱いです。



◀神奈川県　南雲くーさん：「エアガイツ」で楽しむ彼女のパンチ？



▲神奈川県　わたこいうナさん：テーマ的には「ナウシカ」っぽいのでしょうか？　ワクワク。

4色奴隷 Colorのどれい

◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載さ



◀埼玉県　ムーボさん：夕景が似合うポポロクロイス城。おいでよ！　って感じでしょうか？　ピエトロはさりげなく女の子を誘うから罪作りなのです。



▲宮城県　鈴音りんさん：どんな冒険を繰り広げてくれるんでしょうか？　彼女たちは。他の仲間も頼りなくていいですからね。

▼埼玉県　卯月レイヤさん：イルカがかなりうれしそうです。



▶京都府　十々夜さん：話術士＝会話で物事を解決する職業の癖に持ってるのは拳銃系。まあ、その矛盾がカッコイイんですけど。

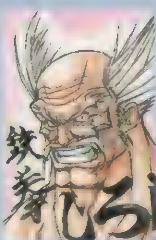




▲奈良県　藤本明斗さん：そろそろ登場種族に「人間」も参加するともっと物語がドロドロになりそうで良いかもしれません。

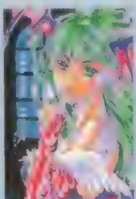
▼京都府　矢江サクラさん：2人の今後の展開は？

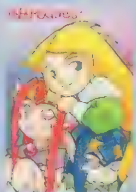




▲東京都　市村道一さん：力強いジジイなのです。強すぎ？

▼奈良県　藤本明斗さん：天使の微笑み、悪魔の囁き。男なら、あえてメロメロ！





▲愛媛県　天海十流さん：なかなかなのです。雰囲気バッチリです。



◀大阪府　如月ハニーさん：如月くんは育てるのが大変です。しかもあの手(笑)。



◀神奈川県　樫喜弥錬さん：こういうノーマルなS・RPGないですからね。



◀北海道　ポバイポさん：こんな大きなマテリアは……何の呪文でしょう？



◀埼玉県　行世結希さん：対峙する青き魂。そして青春の戦い。



◀高知県　和泉さん：「2」は前作みたいにキャラいるんですかねぇ？



◀京都府　柑子山猫さん：きっと「2」でも大活躍！



◀愛知県　紅茶王子さん：コンパイル、大丈夫みたいです。



◀奈良県　ひろたかまつこさん：ゴールドソーサーオリジナルフレームはあるでしょうねぇ。記念です。

移植化計画出張版

移植希望のハガキは、ここで紹介中です。他機種ソフトはこのコーナーあてでハガキを下さい！



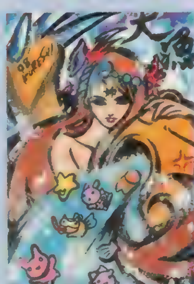
▶東京都　水都花鈴さん：「1」「2」「3」、全て移植して欲しいんですけどねぇ。



▲東京都　AYAMEさん：1日でこんなにイロイロするわけですね。

▼山口県　松重なをさん：月の飾りがザンボット。ウワサです。

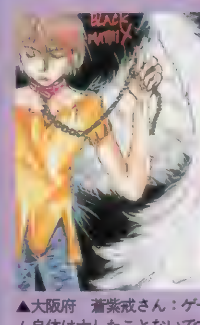




▲北海道　暮新さん：なぜ、ポリタンは水と一緒にケダモノも飲んだんでしょう？



▲神奈川県　MEGA-DOGさん：どことなくカワイイですよね。でも……戦闘長くないといいですねぇ。



▲大阪府　蒼紫戒さん：ゲーム自体は大したことないです。限定ってダケで。

▲福島県　蒼月さん：きっとPSに来ますよ。あのポリゴンは絶対！　……予想です。





◀福島県　ユズコさん：カワイイですよね。彼女。本当に。誰かに好かれたりするんでしょうか？



◀茨城県　R!!さん：背景の文字書きの根性に頭が下がります。いい味だしてますよね。この2人。

れるとポイントが加算：ルールは167ページのPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号168ページ参照。④：封書もOK：イロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。〒101-8305 ㈱メディアワークス「4Cど」係



CAPCOM
アナログコントローラ
DUAL SHOCK 対応
PlayStation
"PlayStation"および"DUAL SHOCK"は
強者達の
宴がいま、
はじまる。
VAMPIRE SAVIOR
EX EDITION
TM
プレイステーション用ソフト
[対戦格闘]ヴァンパイア セイヴァーEXエディ
標準価格 ¥5,800(税別)
NOW ON SALE
初回限定10万本
プレミアム
ゲームカード付
株式会社カプコン
CAPCOM FAX通信 06-947-4540 ★カプコン・ホームページ★
★カプコンソフト情報★大阪:06-946-6659 東京:03-3340-0718 名古屋:052-571-0493
広島:082-223-3339 松山:089-934-8786 福岡:092-441-1991
★カプコンフレンドリークラブ(CFC)会員募集中!★CFC事務局 TEL.06-948-0555

PlayStation

あなたのモンスターは、
あなたのいうことを聞きません。





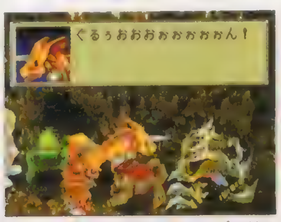
どんなモンスターになるかは、
手にした「モンスターシード」と
混入する「ソリューション」の種類、
そして「孵化装置」の設定温度しだい。
モンスターは自分の意志で動くため、
プレイヤーはおおまかな指示を与えることしかできない。
さあ、ままならぬモンスターを駆使して、
敵ルーラーがあやつるモンスターたちをやっつけよう！

メモリーカードで
対戦プレイもできる！

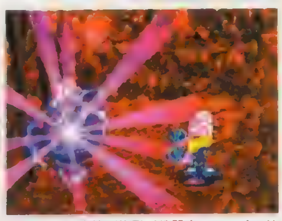
〈新感覚〉
モンスターコレクションRPG
MONSTERSEED
モンスターシード



モンスターの孵化装置／設定条件にかかわらず、突然変異のモンスターが誕生することもある。



モンスターの登場／種類によっては、プレイヤーの指示をまったく無視するモンスターもいる。


モンスターの魔法が炸裂／戦闘中、モンスターは状況に応じてさまざまな魔法を使うことができる。

SUNSOFT®

サン電子株式会社 サンソフト事業部 〒450-0002 名古屋市中村区名駅3丁目20-1 サンシャイン名駅ビル2F TEL 052-562-2265（ユーザーサポート）●受付時間／月～金10:00～18:00（除く祝日

Atelier Elie
～ザールブルグの錬金術士2～

つひに発売日決定!!

待ちきれないファンのために ひと足お先に徹底解説!!

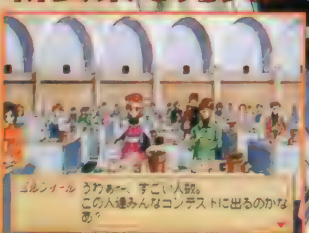
12月17日……アカデミーに入学します!!



シアも登場!!



新要素も充実!!



イベント満載!!



元祖・新感覚RPG第2弾として発売日の決定が待たれていた『エリーのアトリエ』。今回はシステム部分を総まとめしてお贈りするぞ。発売前の予習はこれでバッチリ!

エリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士2～

1217(予) RPG	▶¥5,800 ▶ガスト
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

エリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士2～

『エリー』の基本システムをおさらい

発売前にこれだけは知っておきたい情報を、ギュッと詰めて解説していくぞ。今からしっかり頭に入れておけば、戸惑うことなくプレイできるハズ。

依頼

このゲームでお金を稼ぐおもな方法は、酒場で受けた依頼をこなすということ。基本的な部分は前作「マリーのアトリエ」と同じだが、今作では依頼の種類が増え、さらに親切なシステムになっている。ここではその特徴について紹介していくぞ。



▲工房に冒険者が訪ねてくる場合もあるが、依頼の多くは酒場で受けることになる。

エリーは補欠でアカデミーに入学したため、ほかの生徒のように寮で生活することはできない。そのため、アカデミーに在籍する4年間は、工房でお金を稼ぎながら暮らしていくのだ。酒場「飛翔亭」でアイテムの入手や作成などの依頼を紹介してもらい、期限内に納品すれば報酬を得られるぞ。うまく依頼をこなせば、エリーの錬金術士レベルや名声などが上がるのだ。

"思いふける"コマンドは超便利!!

依頼を受ける際にこのコマンドを実行すると、現在持っている依頼品の数や、それを作成するのに必要な材料の所持数までわかる。さらに、ちょうどその依頼品を持っている場合は、その場で渡すこともできるぞ。



▲依頼を受けるときに、"思いふける"を選んでみると……。



▲こんなふうに表示されるのだ。すでにそのアイテムを持っている場合は、すぐに渡せるぞ。

通常の依頼

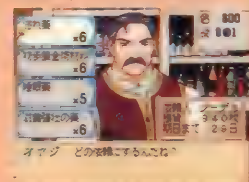
前作と同様に、「飛翔亭」の主人ディオから受ける依頼で、具体的なアイテム名とその個数を要求されるもの。期限が決められているので、その日までに納入しないと報酬が少なくなるぞ。逆に期限内に納入できて、アイテムのデキがいいと、報酬も高くなるのだ。



▶アイテムの名前と個数そのものを依頼される。わかりやすいよね。

特別な依頼

通常の依頼のほかに、クーゲルから漠然とした内容の依頼も受けられる。例えば「回復薬」という依頼に対しては、回復効果のあるアイテムなら何でもOK、といった具合だ。これらの依頼は、おもに貴族などからの要望なので、通常の依頼よりも報酬が高額だぞ。



▶なんとも抽象的だけど、意外に簡単なアイテムだったりする。

採取

採取とは、アイテムを調合するのに必要な材料を集めること。材料は、街の外にある特定の場所に行って入手することになるぞ。採取場所は複数あって、場所によって入手できる材料が異なる。希少材料ほど、遠くて危険な場所にあったりするぞ。

採取場所の一部を紹介

近くの森

日帰りで行くことができる、ザールブルグのすぐ近くにある森。意外といろんな材料を採取することができる。



ヘーベル湖

たどり着くのに4日かかる場所。前作と同様に、「ヘーベル湖の水」などの材料を手に入れることができるぞ。



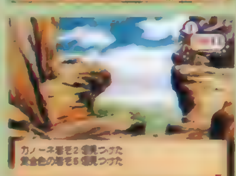
ストルデル川

こちらもたどり着くのに4日を要する場所。前作に登場した"ストルデルの滝"の下流に位置する川なのだ。



ヴィラント山

かなり遠く、たどり着くのに12日もかかる難所だ。遠いだけにそれだけ危険が伴うが、希少材料もよく採取できる。



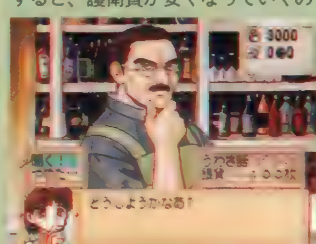
調合をするには、まずその材料を入手しなければいけない。日常的なものはアカデミーで買うことができるが、ほとんどの材料は街の外で入手することになる。だが、街の外はモンスターや盗賊が出没するため、冒険者を雇って護衛してもらいながら採取をしていくのだ。



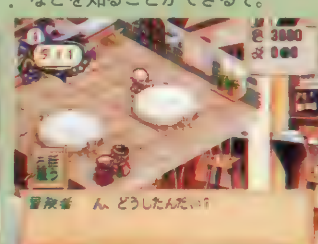
▶採取場所では、かごがいっぱいになるまで好きなだけ材料集めができるぞ。

情報と仲間がエリーを助けてくれるぞ

冒険者を雇うにはお金がかかる。しかし仲良くなって交友度がアップすると、護衛費が安くなっていくのだ。また人々からの情報では、採取場所やモンスターが出現しない期間などを知ることができるぞ。



▲酒場でお金を払って得られる情報はとても重要。決して知っておいて損はないのだ。



▲冒険者を雇うには、こうして直接交渉をするのだ。雇用費がかからない人もいるぞ。

Atelier Elie エリーのアトリエ

調合

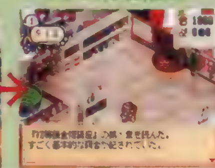
調合とは、材料を掛け合わせて新しいアイテムを作り出すこと。今作では、その方法も3種類が用意されている。この調合こそが「エリー」の醍醐味であり、最大の魅力でもある。

材料がそろったら、それらを掛け合わせてアイテムを調合することができる。しかし、失敗すると「産業廃棄物」というゴミになってしまうぞ。調合の手順は右の通りだ。

アカデミーで道具や参考書を購入する



工房で参考書を読み、アイテムのお勉強



いよいよ調合開始!! うまくができるかな…？



★レシピ調合

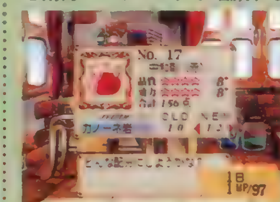
前作と同じように、あらかじめ決められた材料と分量、道具で行う調合で、最初から実行が可能だ。参考書や本を読んで作り方を覚え、必要な材料と道具を揃えればOK。



▲いくつ作るかによって、材料数やかかる日数、消費MPが変わってくるぞ。

★ブレンド調合

レシピがわかっていて一度作ったことのあるアイテムの、各材料の分量を変更して行う調合。材料の配分はそれぞれ0.1単位で変更でき、それによって品質と効力のパラメータが増減する。



▲調合の分量を細かく設定できる。これによって品質や効力が変化するのだ。

★オリジナル調合

手持ちの材料と道具を使って自由に掛け合わせる調合で、錬金術士レベルが高くなると実行できる。この調合で材料の組み合わせを見つけないと登場しないアイテムもあるらしいぞ。



▲自分で好きなように組み合わせを設定できる。どんなアイテムができるかな？

アイテムには品質と効力があるぞ

アイテムは、見た目の良さを表す品質と効果の大きさを示す効力の2つで評価され、その合計値が総合点で表示される。品質がいいと高額で買い取ってもらえ、効力がいいとアイテムの効き目も高くなるぞ。両方満点にはならないので、好みに応じて調節しよう。



▶品質と効力の両方がSランクになることはないぞ。



▲アイテムのデキがいいと、こんな嬉しいことも。まさにいいことづくしって感じだね。

イベント

錬金術の腕を磨き、さまざまな人々との交流を深めていくと、いろいろなイベントが起こるようになる。このイベントは、前作をはるかに上回る数が用意されているぞ。

4年間の生活を通して、エリーはたくさんの出来事を体験していく。人々との出会い、開催される行事、仲良くなった冒険者からの頼み事……など、数多くのイベントが用意されている。なんとその数は 200以上もあり、前作の5倍近いボリュームになっているのだ。また今作では、それぞれの人間関係も描かれるので、三角関係やライバル争いなど、感情が絡んだイベントも起こるらしいぞ。

出会い

アカデミーの同級生などと知り合うのもイベントのひとつ。前作に登場したキャラと出会うこともある。

●ノルディス



▲エリーの同級生で、成績は常にトップの秀才。彼とはすぐに出会えるぞ。

●シア



▲前作の主人公マルローネの親友、シアにも会うことができるのだ。

夏祭り

ザールブルグ恒例のお祭。いろいろな出し物が催されるぞ。



▼機嫌が悪くなったアイゼルは、意地悪をしようとエリーを夏祭りの出し物の肝試しに誘ってみるのだが……。



▲ノルディスに気がある、同じく同級生のアイゼル。彼と一緒のところを邪魔する形になったようだ。

武闘大会

こちらも恒例の催し物。年末の一大イベントといったところだ。



▼武闘大会は見学する以外に、エリー自信が参加することもできるぞ。でも錬金術士は、もともと戦闘には向いてないと思うんだけど……？



▲コロシアムの中の通路では、優勝候補のエンデルクに会うことができる。さすがに強そうだ。

パワーアップした妖精さん雇用システム!!

前作でとても好評だった妖精さんは、今作にももちろん登場する。自分の代わりに採取に行ってもらったり、調合を手伝ってもらったりと、とてもよく働いてくれるステキな友だちだ。今作ではレベルの概念が追加され、レベルが上がるとランクがアップする仕組みになっているらしい。これはとても楽しみだね。



▶前作と同様に、妖精さんが訪ねてくることもあるぞ。



◀何をさせるか、いろいろと指示することができる。



PlayStation
エリーのアトリエ
Atelier Elie
〜ザールブルグの錬金術士2〜
オープニングドラマが収録された
8センチCD付
「エリーのアトリエ」発売!!
〜ザールブルグの錬金術士 2〜
12.17
発売予定
標準価格 ¥5,800 税別
デュアルショック対応●プレー人数/1人
メモリーカード1ブロック使用
DUOケース
声の出演
エルフィール・トラウム●長沢 美樹
マルローネ●氷上 恭子
イングリド・妖精さん●大沢 つむぎ
ノルディス・フーバー●関 智一
ルイーゼ・ローレンシウム●野上 ゆかな
フレア・シェンク●金月 真美
(敬称略)
初回プレス版限定!特典2点セット
初回特典として「エリーのアトリエ」オリジナル
レシピノート&ポスタープレゼント!!
もったいなくて使えない?
1 A5判/100頁
特製レシピノート
アイテム図鑑のデータを自由に
書き込めるレシピノート。
巻末には関連商品の情報や
新作ソフトの情報が掲載。
2 B2判/フルカラー
ポスター
※数に限りがありますのでお早めにお近くのショップにてご予約下さい。
アイテム調合が超パワーアップ!!
ムービーやドラマなど、さらに見所アップ!
妖精さんも成長する!
なんと!エリーが歌まで歌う!?
あの『マリー』に憧れて
錬金術士を目指す少女が現れた!!
『マリー』が旅先で助けた少女『エリー』が
王立魔術学校「アカデミー」に条件付きで入学!
運命の糸がイングリド先生にからみつく!?
前作「マリーのアトリエ」でおなじみのキャラクターに
新たな主人公エリーを迎え、笑いあり、涙ありの待望の第2弾!!
今回はライバルも登場し、あらゆる面で前作を上回る!?
早くも人気上昇中!「エリーのアトリエ」キャラクタたち。
攻略本やCDなど、オリジナルグッズが続々登場予定!!
ファン待望!!
全52曲収録予定
CDサウンドトラック 発売決定!!
オリジナル・ゲームサウンドトラック
価格:3,059円(税込)2枚組
発売元:ソニーレコード
'99年1/30 発売予定
絶対、友達に自慢できる データバイブル発売!!
エリーのアトリエ・データバイブル
CD-ROM ハイブリッド版
価格:未定 発売元:ウインズ
'99年1/22 発売予定
●攻略本 基礎・中級・完全攻略と、コンセプト別に3タイミングで発売(タイトル未定)
●小説版「エリーのアトリエ」 工藤 治氏によるエリーのアトリエ・小説化 '99年春発売予定
その他、イラスト集やコミックアンソロジーやイベント、グッズ制作などを予定しています。
ラジオ番組
「美樹&つむぎ エリーのアトリエ」
好評オン・エアー!
パーソナリティはエリー役の長沢美樹さん
妖精さんやイングリド役の大沢つむぎさんのお二人
息のあったトークでパワー全開!!
●毎週土曜深夜27:25〜27:40
●ニッポン放送23局ネット「オールナイトニッポンR
平野友康・お台場Radio会館」内でON AIR!
ラジオでオンエアしたドラマに
新作をプラスしてのCD化!
ドラマCD エリーのアトリエ 〜ザールブルグの錬金術士 2〜
第1巻 '98年12月19日発売予定
第2巻 '99年 1月23日発売予定
価格:各2,940円(税込)
初回特典 特製トレーディングカード1枚(各巻封入)
通販特別限定特典
特製トレーディングカード1枚
※初回特典と絵柄は異なります。
また、全国のアニメイトでCDを予約購入された場合も特典はお求めになれます。
CDは通信販売でお求めになれます。
■通販お問い合わせ先
(株)ムービック 書籍通販係 TEL.03-3973-3332
(土日祝祭日を除く月〜金10時〜17時)
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
© GUST CO.,LTD,1998 / Illustration:山形伊佐衛門
株式会社ガスト
〒380-0824 長野県長野市南石堂町1293
TEL.026-224-7300/FAX.026-228-8345

電撃PlayQuestion プレイクエスチョン

1998 HOW TO WIN

いよいよ本格的に寒くなり、こたつにみかんが幸せな季節になりました。こたつにみかんならば、PSソフトにはプレイクエスチョン。今回も秋の話題作満載で、ちょっぴり幸せな気持ちになれる徹底攻略をお届けします。

COOL BOARDERS 3
クールボーダーズ3

慣れるまでが難しいトリックコンボ。今回はこのトリックコンボの決め方のほか、隠しキャラや隠しボードの出現条件を紹介するぞ!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前作までとは操作感がまったく変わっていて、これまでこのシリーズをプレイしてきた人は、かなり戸惑うかもしれませんね。難易度も上がっているようです。初めのうちは、トリックすら出せない!なんてことも……。でも、慣れてくればカンタンに出せるようになるハズなので、何度も練習してみましょう。(智)

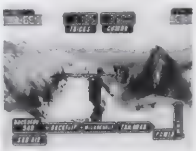
発売中 SPG	▶¥5,800 ▶ウエップシステム
	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、2P対戦可

トリックコンボを極めてすべての山を制覇せよ!

このゲームで得点を上げるうえで欠かせないのが、トリックポイント。そこで今回は、トリックポイントを稼ぐために重要な、コンボボーナスの出し方を攻略するぞ。さらに、スコアリングシステムの説明をしているので、プレイするときの参考にしてほしい。これらのテクは、最後に紹介している隠しキャラやボード出現に深く関わってくるので、絶対マスターしよう。

◉トリックコンボの組み合わせを考えよう

1回のジャンプで2種類以上のトリックを出すともらえるコンボボーナス。着地するまでは何回でもトリックをつなげることができるが、出すたびにトリックメーターが下がってしまい、技が出しにくくなってしまう。また、同じ種類のトリックを複数決めても、コンボにはならないので注意が必要だ。


▲見事に5コンボ成功!組み合わせを工夫しよう。

STEP1◉トリックを確実に決める

まずは単発トリックを確実に決められるようにしよう。コマンドはカンタンだけれど、トリックパワーメーターがある程度ないと大技を決めることはできないぞ。


◀コマンドはカンタン あとはトリックパワーメーターに注意。

STEP2◉トリックパワーメーターを最大までためよう!

コンボを決めるためには、メーターを最大までためる必要がある。ジャンプ直前に最大になるように、タイミングよくボタンを押そう。ただし、押したままにしているとバーは下がり始めるので注意。


▲トリックパワーが大きいほど回転が速くなるぞ。

STEP3◉トリックコンボにチャレンジ!

まず、メーターが最大のうちに、フリップ(回転)系の技を出す。そしてスピン、グラブへとつなげるのがポイントも高くておすすめ。これは一例にすぎないので、いろいろ試してみよう。

おすすめトリックコンボ



フリップ系
◀まずは✚キー↓+◎を押して、バックフリップを決めるのだ。

スピン系
◀すぐにR2を押してスピン。トリックパワーが減ってきているので…。

グラブトリック系
◀✚キー↓+⊗のテイルグラブで安定。これでお手軽3コンボの完成だ。

トリックによる基本獲得ポイント

各トリックを単発で出した場合のポイントは以下のとおり。スピンに関しては、180度回転するごとに180ポイント入る。また、トリックを長く維持する(コマンドを入力しつづける)ことでもらえるホールドポイントもあるぞ

トリック名	ポイント	トリック名	ポイント
Misty	250	Method	200
Rodeo	250	Stiffy	250
Front Flip	400	Shifty	200
Back Flip	400	Rail Slide	100
Japan Air	150	Nose Slide	10
Melancholy	100	スピン	180
Stalefish	75	2コンボ	250
Indy	100	3コンボ	1,000
Tail Grab	50	4コンボ	2,000
Sad Air	75	5コンボ	3,500

トリックペナルティにおけるポイントの減りに注意

同じトリックばかりを出していると、もらえるポイントがどんどん減っていってしまう。2度目には25%の減点、3度目には50%、4度目には75%、5度目以降は90%以上の減点となるのだ。つまり、なるべく違う種類のトリックを出していくことが重要になる。ただし、コンボボーナスは減点されることはないので、同じコンボを連発したとしても、ある程度のポイントを稼ぐことはできるぞ。毎回違うコンボを出すのも大変なので、多少のペナルティは仕方ないかも。

▼ COOL BOARDERS 3

隠しキャラ&ボードの出現条件

各シングルイベントのプロレベルを特定の条件を満たしてクリアすると、隠しキャラやスペシャルボードが出現することが判明。キャラかボードかはイベントごとに設定されており、キャラなら初めにEDDIEが登場するなど、出現する順番が決まっている。どのイベントから始めてもいいような親切設定になっているのだ。

⇓ロード画面に注目



▲このロード画面の下の方に表示されているのが出現条件だ。

POWDER HILL

ここでは、POWDER HILLの3つのイベントをクリアした際に出現する隠し要素を紹介するぞ。各イベントに設定された条件を見事にクリアして、それぞれに隠されたキャラ、もしくはボードを出現させよう!

Down Hill　キャラ出現
トップでゴールし、なおかつトリックポイントが3,400ポイント以上であれば、隠しキャラが出現。これはそれほど難しくない。

Half Pipe　キャラ出現
2回の得点合計が、17,500ポイント以上で隠しキャラが出現。ちょっと難しいかも。なるべく転ばずに、時間ギリギリまで稼ごう。

Big Air　FREE STYLE出現
2回の得点合計が、3,200ポイント以上で隠しボードが出現。3コンボ以上のトリックコンボができればカンタンにクリアできる。

さらに!

左で紹介した隠しキャラやボード以外にも、いろいろな隠し要素があるこのゲーム。あらかじめ名前は表示されているが、プレイすることができない山(コース)がその例だろう。その出現方法はまだ不明だが、わかりしだい紹介していくぞ。

雪崩発生


▶隠しコースの中には、雪崩が発生するものも!

ポイントQ&A

Q:キャラクターによって、トリックが出しやすいなどのような能力の差があるんですか?
A:前作まではそういう能力差がありましたよね。でも、この「3」にはないです。あるような気はするんですけど……気のせいみたいですね。そんなわけなので、誰を使っても特に変わりありません。でもそれだと、隠しキャラの意味がないんですよね。うーん、謎だ(笑)。

スマッシュコート2

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

奥のコートでのプレイが苦手な人は、走力の高いキャラを使ってベースラインで打ち合いを挑むか、果敢にネットプレイを挑んでみよう。ネットが邪魔でボールの影をチェックしにくいため、中途半端な距離で戦うと不利なのだ。また、関係ないけれどモードセレクト画面でＬ２やＲ２ボタンを押すとＢＧＭが変わるぞ。（ウォルフ）

RPG風の要素も取り入れられているオマケのすごろくゲーム、スマッシュルーレットモードを徹底攻略！　テニスの実力を磨いてクリアを目指そう!!

発売中 SPG	▶¥5,800 ▶ナムコ ▶MC(1ブロック)、MT、DS(AC非対応)、4P同時プレイ可

スマッシュルーレット完全イベントリスト！

細かいイベント内容と敵キャラのデータを各マップごとに紹介していこう。プレイに役立つミニ情報を下にまとめてみたので、こちらも参考にしてもらいたい。

●ＨＰは１勝するたびに１ずつ上がる（ＭＡＸは255）。
●同ランクのキャラを仲間にすることはできない。
●宝箱には毒針の仕掛けがあるが、引っかかることはない。
●セーブすれば、トーキョー（自宅）へすぐに戻れる。
●お金を稼ぐにはロンドンのサッカースタジアムでイベントをクリアするのが手軽。腕に自信があれば、ロンドンのトーナメントで女性キャラだけで優勝するのもいい。



◀６マス進める加速ガムは使い道が多い。マイホームから空港に行きたいときも、加速ガムがあれば確実に行ける

マップの見方

誌面の都合でレイアウトに多少の変更があるが（特にロンドン）、マスとマスのつながりはゲームとまったく同じ。●や◎といった記号の意味は右のとおり。各マップには賞金首が出現する施設があり、そこに登場するキャラ名とそのランクを併記しておいたので参考にしてほしい。ちなみに、トーナメント会場にいる賞金首は決勝戦の相手として登場する。

● 赤。ここに止まるとテニスバトルを挑まれる。
◎ 緑。いいことが起こる。
△ 灰。悪いことが起こる。
? 虹。いいことか悪いことの一方が起こる。

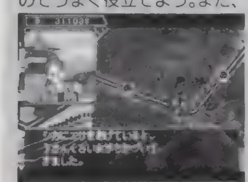
トーキョー

仲間にできるキャラ

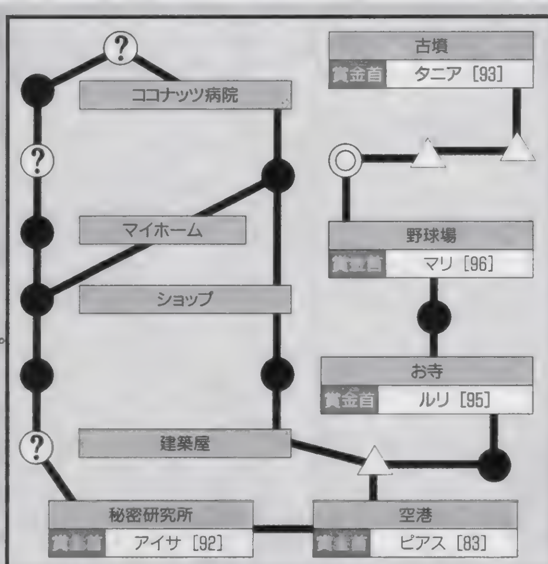
ランク	キャラ名	費用
41	タトル	1200
73	ウメゾー	800
77	マイ	1000
98	ルッチー	480
99	ミキ	480
100	サキ	400

お寺

賞金首のルリと戦うには、順に「はい」、「悩みをうちあける」と選択していけばよい。ルリを捕まえたあとは「お茶でいっぷく」という選択肢に変化する。これを選ぶとパーティ全員のＨＰが10ずつ回復するのでうまく役立てよう。また、「シカにせんべいをあげる」を選択すると、マイコート装飾用の大仏（価格は5000＄玉）を買うことができる。



◀怪しげな女が現れ、大仏を買わないかと言ってくる。



古墳

賞金首のタニアが現れる。彼女を捕まえたあとは選択肢の選び方によってイベント内容が変化していく。暗い部屋で「棺をあける」と2000＄玉を入手し、風邪をひく。ここで「ひもを引く」と部屋が明るくなる。さらに「ひもを引く」と部屋が暗くなり、暗い部屋の状態に戻る。明るい部屋で「棺をあける」とミイラが出てくるが、ここで「スーパーアイテムを買う」を選ぶとマイコート装飾用の「はにわ」が手に入る。「はにわ」入手後にミイラと会う（いったん、外に出る必要がある）とHPが10だけ回復する。

野球場

賞金首のマリが現れる。彼女を捕まえたあとは助っ人として野球のピッチャーをするというイベントが発生。拒否したければ最初に「たちさる」を選ぶか「野球をみていく」→「やめとく」と選べばよい。野球中は「ストレート」の選択肢さえ選ばなければ2000＄玉、マイコート装飾用の人工芝コート、イヌ審判が手に入る。同時に主人公のHPが30も減少するので、HPが少ないときはイベントを起こさないほうが得策だ。なお、「ストレート」を選ぶとHPが20減少し、イベントも強制終了となってしまう。

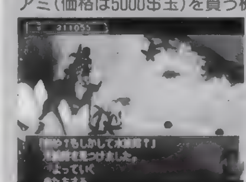
シドニー

仲間にできるキャラ

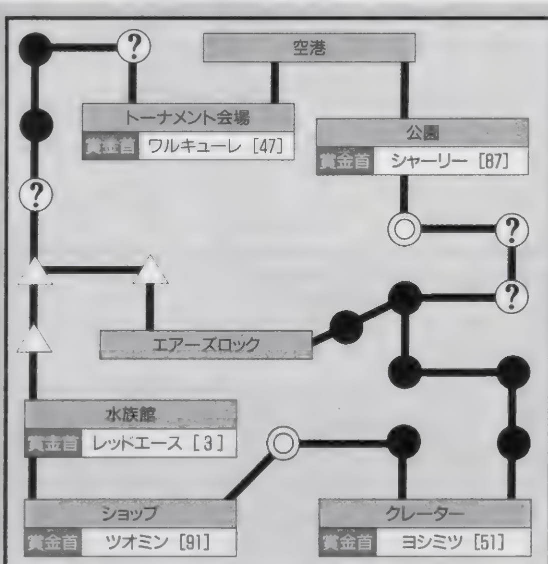
ランク	キャラ名	費用
55	ダンディ	1000
63	ペトコル	800
75	アンリ	1120
69	キャビアーノ	1120
89	ナスビー	1000
97	ルルニコ	800

水族館

イルカに「スルメ」をあげると、賞金首のレッドエースが現れる（彼を捕まえたあとは「スルメ」の選択肢がなくなる）。「チーズ」をあげるとHPが５回復し、「サカナ」をあげるとマイコート装飾用の漁アミ（価格は5000＄玉）を買う機会が得られる。イルカにえさを「あげない」と、風邪をひいてしまう。何でもいいので、えさを与えること。



◀レッドエースを捕獲し、漁アミも買ったなら「たちさる」でいい。



エアーズロック

いきなりUFOがやってきて、宇宙人が話しかけてくる。ここでは、宇宙語もイケるというアビリティをもつキャラ（ダンディかルッチー）がパーティにいるかどうかでイベント内容が変化する。いる場合、「秘密研究所の場所を教える」ことで、宇宙人と宇宙船（マイコート装飾用）が手に入る。ダンディとルッチーがいない場合は、メンバーの１人がいなくなってしまうぞ。また、パーティが自分だけの場合は強制的に金縛りになる。宇宙人と宇宙船を入手したあとは、ここに止まる必要はないのだ。

クレーター

ここで「あさる」の選択肢を選ぶと、各種の掘り出し物が手に入る。その内容は以下のとおり。

【１回目】とっこうやく
【２回目】3000＄玉
【３回目】ヨシミツ（賞金首）
【４回目】でんわBOX（マイコート装飾用）
【５回目】ベンチ（マイコート装飾用）

６回目以降は、いくらあさっても何も出てこない。ヨシミツを捕獲し、ベンチまで入手したあとは「たちさる」を選んですぐに出てしまって問題ない。

ポイントQ&A

Q：ルーレットモードで釈放した賞金首を、エキシビションモードやコロシアムモードで使う方法を教えてください。
A：賞金首はキャラ選択画面でセレクトボタンを押すか、Ｌ２ボタンとＲ２ボタンを同時に押せば選べるようになります（ただし、賞金首がすでに釈放されている必要あり）。なおコロシアムモードでは、戦う両者が釈放されている場合のみ使えます。

CHECK マイホーム

トーキョーにある建築屋でマイホームを建て替えることができる。大きくすればするほどいろんな機能が追加されていくので、お金に余裕があったら積極的に建て替えていきたい。和風の城まで大きくなれば、体力の回復をアイテムに頼らずにすむようになるぞ。

名称	建て替え費用	体力回復量	追加される機能
竪穴式住居	ー	5％	ー
普通の家	5000	15%	ー
豪邸	10000	25%	通信販売
和風の城	50000	75%	テニスロボ開発
宮殿	100000	75%	自家用ジェット
バベルタワー	300000	100%	すべての仲間を呼べる

CHECK テニスロボ

マイホームが和風の城以上になるとテニスロボを開発できるようになる。完成後もお金をかけることでパワーアップさせることが可能だ。スピード強化は走力が、パワー強化はショットの威力がそれぞれアップしていく。外見を変えるパーツも用意されている。

項目	費用
開発	50000
スピード強化	20000
パワー強化	20000
ノーマルモデル	100
バニーモデル	200
ナースモデル	300

CHECK アビリティ

一部のキャラはアビリティという特殊能力を持っている。その種類と効果、持っているキャラをまとめたのが右の表だ。キャラ選びの参考にしよう。



▶新人プレイヤーのアビリティをもつアンリ 20勝するとこのように成長する

アビリティ	効果	キャラ名
宇宙語もイケる	シドニーにあるエアーズロックで、宇宙人と会話できるようになる	ダンティ、ルッチー
きんにく	アイテムの「ほうれん草」を使うと、試合後にHPが減らなくなる	リリンダ、ヘイハチ
新人プレイヤー	20勝すると能力がアップする。20勝後、このアビリティは消滅する	アンリ
ハイリスク・ハイリターン	赤いマスでのテニスバトルで得られる（取られる）額が、倍になる	サキ、タニア
飛行機嫌い	飛行機に乗ってほかのマップに行けない（睡眠薬で眠らせれば可能）	ステッピィ、サプライズ、ヨシミツ
不幸なヤツ	黒いマスでの風邪、落とし穴、金縛り、竜巻を肩代わりしてしまう	シャーリー、サモキンロン
ココナッツ病院のむすめ	病院での治療費が5分の1になる（パーティのメンバーも同様）	アイサ
印税生活	パーティ内にいる間、5ターンごとに400〜600＄玉の収入がある	ピロポイツ

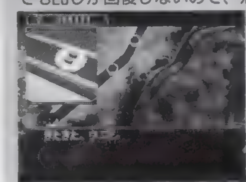
ニューヨーク

仲間にできるキャラ

ランク	キャラ名	費用
37	ピロシキノフ	1600
49	アカイワシ	1560
53	セオス	1520
65	エクレア	1600
67	リリンダ	1400
71	ミルク	1400

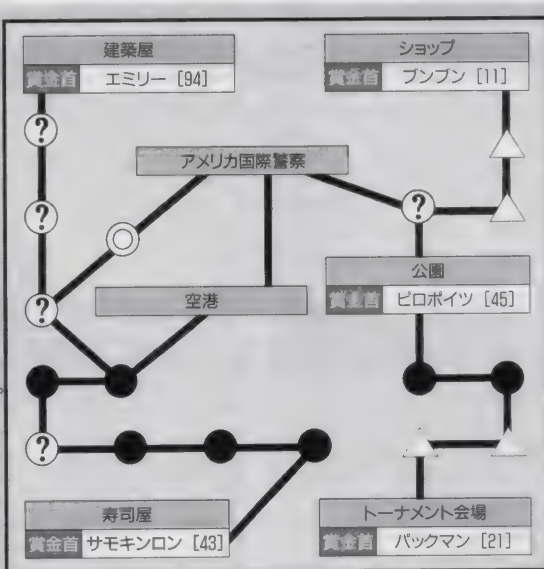
寿司屋

賞金首のサモキンロンが現れる。彼を捕まえたあとは500＄玉で5皿の寿司を食べるというイベントが発生。寿司には下に示したようにHP回復量が設定されているが、何が出てくるかはランダム。最高でも25しか回復しないので、無理に寄る必要はない。



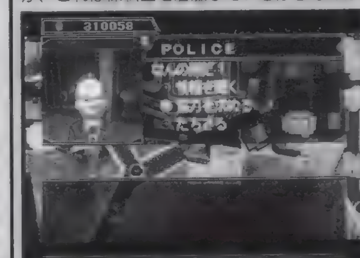
タマゴ＝1回復
ウニ　＝2回復
トロ　＝3回復
◎イクラ＝4回復
◎甘エビ＝5回復

◀結局ランダムなので、500＄玉の価値に見合わないことも。



アメリカ国際警察

アンクルサムが署長を務めている警察署。ここではさまざまな情報を得られるうえ、これまでに捕まえた賞金首を保釈金（全キャラ共通で各10000＄玉）を払うことで釈放することも可能。釈放した賞金首はほかのキャラと同様にパーティへ入れることができるが、この場で仲間にすることはできない。各マップの公園等で呼び出すことになるので間違えないようにしよう。なお、アンクルサムのグラフィックは賞金首を7人以上、14人以上と釈放していくことで変化する。服装がどんどん豪華になっていくが、これは保釈金を着服しているからなのかも…？



◀賞金首は全部で21人いる。全員を釈放するにはかなりのお金が必要となる。

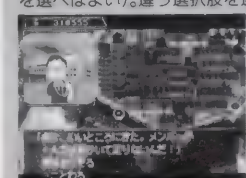
ロンドン

仲間にできるキャラ

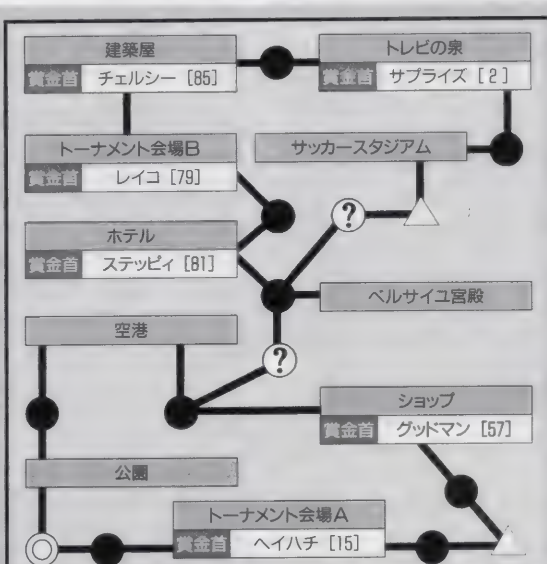
ランク	キャラ名	費用
5	ラポータ	2560
7	レンツォ	2400
9	ケルケン	2200
27	ザイーテン	2200
33	ルロロスキ	2200
61	チナギス	2000

サッカースタジアム

助っ人としてサッカーの試合に出るというイベントが発生。HPは40も減少するが5000＄玉もの大金が手に入るので、うまく利用したい（選択肢は順に「右にドリブル」、「つっこむ」、「ノーマルシュート」を選べばよい）。違う選択肢を選んでしまうとHPが10減少し、なおかつイベントも終了してしまう。骨折り損になるので、慎重に選ぼう。



◀あらかじめHPが41以上あることを確認してから挑戦すること。



トーナメント会場

このマップには2つのトーナメント会場がある。どちらの決勝戦にも賞金首が出てくるため、彼らをマイキャラ化するには両方の大会を勝ち抜く必要があるのだ。なお、1〜2試合目の対戦相手として出てくるのは「そのマップに登場し、なおかつパーティ内にいないキャラ」。能力が高いサプライズ（ランク2位）やラポータ（ランク5位）と戦いたくない場合は、あらかじめ彼らをパーティの中に入れておくといい。ちなみに女性キャラだけで優勝すると賞金が普段の5割増し（22500＄玉）になるのだ。

トレビの泉

賞金首のサプライズが現れる。彼を捕まえたあとは、コインを投げることができるようになる。コインを投げると、その枚数にかかわらずうさんくさい女が銅像（マイコート装飾用）を売りつけにくる。買うつもりがない場合も、コインを投げなければイベントが発生しないので大丈夫。銅像は3種類あり、投げるコインの枚数によって購入できる銅像が変わってくる。1枚ならヴィーナスの銅像（5000＄玉）、2枚なら招き猫の銅像（8000＄玉）、3枚ならパックマンの銅像（13000＄玉）となっている。

ポイントQ&A

Q：ルーレットモードで手に入れたアイテムを装備したまま、エキシビションモードで戦うことはできないのですか？　パワーアップ後のテニスロボは使えますか？

A：ルーレットモードでアイテムを装備した状態でエキシビションモードに入り、スタートボタンを押したままキャラを選択すれば可能です(シングルマッチのみ)。パワーアップ後のテニスロボも同様の手順で使用可能になります　また、パワーアップ後のアンリのデータがロードされていれば、ボタンで選ぶだけで彼女も使えます

レガイア伝説

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

プレイしていて一番気になるのは、やっぱりアーツと〈獣〉でしょう。ということで、今回はこの２つの要素をメインに隠し要素を紹介してみました。といっても、これらはその一部にすぎず、細かい隠し要素まで含めるとまだまだたくさんの隠しアイテムやアーツ、〈獣〉などが存在しています。ぜひ探してみてくださいね。（小岩）

初心者から上級者まで役立つお得な情報が満載！
特殊なアーツや〈獣〉、アイテムなどの隠し要素を一気に紹介していくぞ！

発売中	▶¥5,800　▶SCEI
RPG	▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

全アーツから〈獣（セル）〉データまで隠し要素をピックアップ

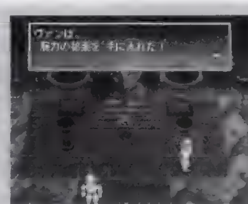
攻略第３弾となる今回は待望のアーツコマンドを始めとして、〈獣〉や隠しアイテムなど、さまざまなお得情報をお届け!!　普通のプレイでは見つけにくいものばかりなので、しっかりチェックして冒険に役立てよう。プレイ中の人はもちろん、すでにクリアした人もこれを見逃す手はないぞ！

▶どの隠し要素も超重要！　特にアーツと〈獣〉は絶対に押さえておきたいポイントだ。



すべての隠し要素を探し出せ！

今回紹介しているアーツや〈獣〉といった隠し要素は全体のほんの一部。このゲームにはまだまだ数多くのアイテムやイベントが用意されているぞ。隠しアイテムは建物の陰に隠れていることが多く、タンスや石像などのオブジェを調べて手に入ることもあるので、町の中をすみずみまで調べてみよう。隠しイベントでもレアアイテムをもらえる場合があるので、積極的に人々と会話していくことが重要だ。



▲オブジェを調べてアイテムを発見。怪しい場所やものを徹底的に探そう。

アーツ



◀ヴァンたちはそれぞれ合計11種類のアーツを使えるぞ。AP消費量をよく考えて効果的に使っていこう。

▼修得ずみのアーツはコマンドリストに記録されるので、いつでも確認することができるぞ



◉全アーツコマンド＆隠しアーツを公開！

これまでの記事でもその一部を紹介してきたアーツコマンドだが、今回はついにすべてのコマンドを公開!!　今までは数種類しか使いこなしていなかったという人も、これらのコマンドをすべてマスターすれば、強敵との戦闘が飛躍的に楽になるはずだ。

そして、今回は新たに存在が発覚した特殊攻撃〝スーパーアーツ〟と〝ミラクルアーツ〟もまとめて大紹介！　ハイパーアーツをはるかに上回る威力を誇るこの２つのアーツも、コマンドをチェックして戦闘でガンガン使いこなしてもらいたい。

ヴァン

技名	コマンド
ヴァンサマー	↑↓↑
ヴァンタックル	↓→↑
ヴァンエルボー	←→←
ヴァンスラッシュ	↑↓←
ヴァンパワーブロウ	←←↓
ヴァンハリケーン	↑↑↓↓
ヴァンクロスキック	↓↓↓↑
ヴァンサイクロン	↓↑↑↑
ヴァンスピンコンボ	↑↓→←
ヴァンWアッパー	←→↑←
ヴァンPKコンボ	↓↑↑←

ノア

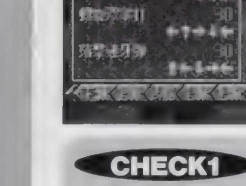
技名	コマンド
りざーどている	↑↓↑
びーすとふぁんぐ	↑↓↓
そにっくじゃべりん	→↓→
ういんどすとらいく	→←↓
すわんどらいぶ	↓↑↑↑
どるふぃんれいず	→→←→
ばーどすてっぷ	↓↓↓↑
みらーじゅらんさー	→→↑↑
らぶ・ふぉーゆー	↓↑↓←→
らっしんぐげいる	↑↑←↓→
てんぺすとぶれいく	→→←↑↑↑

ガラ

技名	コマンド
躍膝昇破	↓↑←
岩頭撃	↑↓↓
殻硬撃	←→↓
破首刀刈撃	←↑←
烈空猛掌打	←↑↑
捻裏拳	←→←
昇側連脚蹴	↓↓↑↑
空翔硬降撃	↑←↓↓
螺旋双拳打	←↑→↓←
落撃連牙弾	↑←↓→←
舞崩天昇破	←←→↑←

CHECK1 使える連続技"スーパーアーツ"

アーツはコマンドの順序が一致していれば、重ねて入力し発動させることが可能。例えば「ABCD」と「CDEF」の２つのコマンドを「ABCDEF」と入力すれば２種類のアーツを連続して発動することができるのだ。ここで紹介するスーパーアーツは、その法則を応用し、３つのアーツコマンドを順番に入力することで繰り出される特殊なアーツ。例えば、ヴァンのパワースラッシュは、①ヴァンタックル→②ヴァンサマー→③ヴァンスラッシュと、３つのコマンドを重ねて入力することで発動するスーパーアーツだ。ここでは、各キャラに用意された５種類のスーパーアーツのうちの２種類を紹介する。これらを参考にほかのスーパーアーツも探してみよう。なお、スーパーアーツは発見してもコマンドリストに表示されないので自分で覚えておくことが必要だぞ。

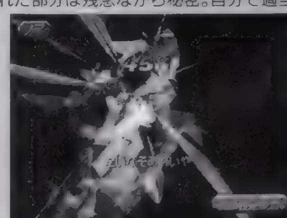


▲アーツを連続で繰り出すスーパーアーツ、威力は非常に高い。

キャラ	技名	コマンド
ヴァン	パワースラッシュ	↓→↑↓↑↓←
	ファイアータックル	←→←←↓→↑
ノア	らぶらぶふぉーゆー	→→↑↑↓↑↓←→
	すうぱあじゃべりん	↑↑←↓→↓→
ガラ	天翔硬降撃	↓↑←↑↑←↓↓
	破頭猛掌打	←→↓↑←↑↑

CHECK2 究極の必殺技"ミラクルアーツ"

スーパーアーツを超える究極の必殺技、ミラクルアーツ。ここでは、そのアーツコマンドの一部を公開するぞ。ただし「？」で隠された部分は残念ながら秘密。自分で適当なコマンドを当てはめて技を修得しよう。ちなみに、このアーツはスーパーアーツのように複数のアーツの組み合わせではなく、独立した９つのキー入力で成り立っている。つまり、どのアーツにも当てはまらない順番でコマンドを入力すれば発見しやすいというわけだ。この点に気を付けて、いろいろなコマンドを試してみよう。非常に強力な威力を持つにもかかわらず、ハイパーアーツとは異なり、ゲームの序盤から使用することができるこのミラクルアーツ。早めに覚えておけばボス戦も苦労せず乗り切ることができるはずだ。なお、APの消費が激しいので、「気合」などでこまめに回復しつつ使っていくこと。



▲ＡＰ消費量を半減させるアクセサリーを装備させるとますます便利

キャラ	技名	コマンド
ヴァン	ヴァンスペシャル	→↓？？？？→？←
ノア	ノアすぺしゃる	←？？↓↑？？↓？
ガラ	ガラ超連技	→？↓？？↑？←？

ポイントQ&A

Q：途中で数体の〈獣〉を吸収せずに先に進んでしまって困っています。どこか〈獣〉を吸収できる絶好のポイントはないでしょうか？

A：〈獣〉を吸収するのにもっとも適している場所はラストダンジョン。ここでは各階層ごとに３～４種類の〈獣〉が出現し、最終的にすべての〈獣〉を吸収することができるので、吸収し損ねた〈獣〉がいる人はここで探してみてください。

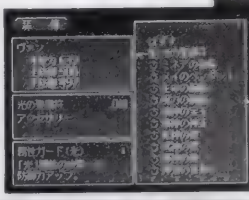
〈獣〉

◉隠し〈獣〉3体の獲得方法を詳しく紹介！

〈獣〉の中には、聖護符というアクセサリーを装備することによってのみ召喚できるようになる特殊なものも存在し、その能力は普通の〈獣〉を大きく上回る。今回はそんな隠し〈獣〉のうち3体の獲得方法を詳しく説明していくぞ。また「レガイア」の世界では、今回紹介している以外にもいくつかの隠し〈獣〉が存在する。ぜひ探してみよう。



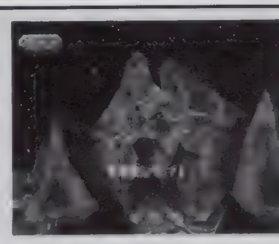
▲隠し〈獣〉というだけあって秘めたる実力はかなりのもの。



◀聖護符は特定のイベントによって手に入れることができる。

〈聖地獣〉パルマ

ソルのマッスルパラダイスでコインを10万枚以上稼ぐと、景品リストに「地の聖獣卵」が出現し、提示された枚数のコインと引き換えに手に入れることができる。そのあと、ジェレミの宝石商ザランにこれを渡せば「地の聖護符」に加工してもらえ、このアイテムを装備したキャラは〈聖地獣〉パルマを召喚することができるのだ。ちなみに、コインを稼ぐスポットは、マスターコースで優勝すると1万枚以上のコインが手に入る武闘大会がオススメ。しっかりレベルを上げて挑戦しよう。



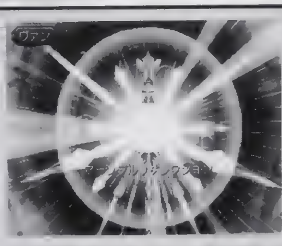
◀見た目の派手さもさることながら威力も抜群！　手強い敵が現れたときは迷わず使おう。

召喚技：メテオクラスター

両手にかざした星雲を使って小型のブラックホールを発生させる。周囲の惑星を引き寄せ、その衝撃でビッグバンを起こして敵全体を攻撃

〈聖光獣〉ホルン

ソル地方にあるブブゴルドの村で、カーラとグランタスが仲直りするイベントのあとに「光の聖獣卵」が手に入る。これをザランに渡して「光の聖護符」に加工。「光の聖護符」を装備したキャラは〈聖光獣〉ホルンを召喚できるようになるぞ。しかも、このアイテムは光属性の攻撃の威力を半減することができ、防具としてもかなり便利なのでオススメ。また、味方全員の体力を大幅に回復するホルンの召喚技は、ゲームの後半で重宝するので、レベルをしっかり上げておこう。



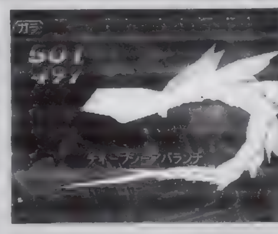
◀ストーリー後半の回復手段はこれで決まり。ぜひ使えるようにしておきたい。

召喚技：マーシフルリザレクション

すべての闇を消し去る聖なる光がヴァンたちを包み込んで体力を大幅に回復させる。MPの消費が激しいので多用は禁物。

〈聖水獣〉ミュール

ソル地方のブブゴルドの村の東にある釣り場でポイントを20,000以上貯めるとアイテム交換リストに「水の聖獣卵」が出現し、ポイントと引き換えに手に入る。このアイテムをザランに渡し「水の聖護符」に加工してもらい、装備すれば〈聖水獣〉ミュールを召喚することが可能になるぞ。釣りで効率よくポイントを稼ぐならポイントの高い魚が多いブブゴルドの釣り場が狙い目。さらに、ここには1,000ポイント以上をゲットできる隠し魚"ヌシ"がいるので、がんばって釣り上げよう！



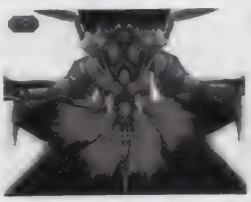
◀召喚技の威力は平均4千ダメージ。召喚レベルが上がればさらに大ダメージを与えられるぞ。

召喚技：ディープシーアバランチ

敵全員を深海の世界に引き込んで、激しい海流を発生させて大ダメージを与える。敵全体を攻撃する召喚技の中でも威力は最高クラス。

◉新事実発見!! 〈聖獣（セル）〉も召喚可能なのだ！

驚きの新事実が発覚！　なんとヴァンたちが身に付けている〈聖獣〉メータ、テルマ、オズマの3体を召喚できることが判明したぞ。その詳しい条件は今のところ秘密だが、ストーリー後半の特殊なイベントで獲得できるので、怪しいポイントではいろんな行動を試してみるといい。



◀ヴァンはメータ、ノアはテルマ、ガラはオズマを召喚することができる。

〈聖火獣〉メータ

甲冑と剣を彷彿させる姿の〈聖獣〉。自らが生み出した爆炎の世界に引き込んで、岩をも溶かす業火の刃剣で敵全体を攻撃する。

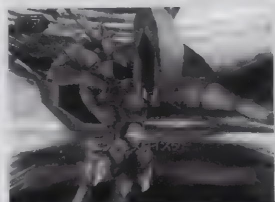


◀岩をも溶かす灼熱の炎を放つ「業火の刃剣」ですべての敵を焼き払う！

召喚技：エッジ・オブ・インフェルノ

〈聖風獣〉テルマ

美しい姿を持つ〈聖獣〉。両腕から放たれる巨大な竜巻により、敵全員を空中高く舞い上がらせ、自らも突進する。そのダメージは驚異的。



◀その美しい容姿からテルマは美の象徴として人々に崇められている〈聖獣〉。

召喚技：エンプレスツイスター

〈聖地獣〉オズマ

防護壁のような表皮を持つ。雷雲を呼び起こし、雷から吸収したエネルギーを増幅させて一気に放出。敵全体に強力な雷のダメージを与える。

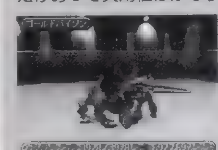


◀体から突き出した2本の突起物から雷を吸収して、敵めがけて放出する。

召喚技：ジャッジメントボルテージ

入手困難な2つのレアアイテムをゲット！

ここでは、入手条件が厳しいうえに非常に発見しにくい2種類のアクセサリーの入手方法を、詳しく紹介していくぞ。2つとも世界に1つしか存在しない超レアアイテムなので、入手までの手順をしっかり確認して必ず手に入れておこう。入手が困難なだけあって実用性はかなり高め。特にボス戦でお世話になることが多いアクセサリーなのだ。



◀手に入れるまでの道はとても険しいのだ

連続攻撃できるすぐれもの　闘神の像

装備すると戦闘中に入力したコマンドを2回連続で実行できるようになるアクセサリー。ウィドナ東の釣り場で50,000ポイント以上貯めると景品として出現するほか、ソルのマッスルパラダイスで参加できる武闘大会（マスターコース）で優勝することで手に入るぞ。ただし、このコースは強敵ぞろいなのでレベル60を目安に、その時点での最強の武器、防具、最大HPが上昇するアクセサリーなど、装備を整えてから戦いに挑もう。



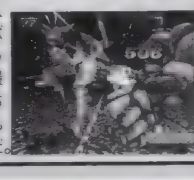
◀アーツを発動させたときに消費するAPはハンパじゃなく多い。注意しよう。

最強のアクセサリー　魔神の封印

装備すると一切の操作が不可能になってしまうかわりに、修得ずみのアーツを一定の確率で0〜15回連続で繰り出すようになる。入手方法はソーンのキャンプへ行くイベントクリア後、ディーネ山の頂上で出現する隠しボス、ラピスを倒すこと。ラピスはラスボスをしのぐほどの実力を持ったモンスターで、倒すには最低でもレベル75は必要。もちろん、装備も最強クラスのもので整えておくのが理想的だ。



◀スーパーアーツやミラクルアーツで短期決戦！　長期戦は禁物だ



◀半ば運まかせという感じもするが、いざというときに意外と役立つぞ

ポイントQ&A

Q：今回の記事で紹介している内容以外におまけ的な隠し要素はありませんか？

A：特に役立つというわけではありませんが、戦闘中の勝ちポーズを任意に変更することが可能です。戦闘が終了する直前にスタートボタンを押しながら✚↓、→、↑、←＋R2、L1、L2のどれかを押すか、勝ちモーション中に△を押す。以上の操作を行うことで、その操作に対応した勝ちポーズを見ることができますよ

サンパギータ

達成率の仕組みを徹底解析！　これさえあれば100%も夢じゃない！
これから始める人も、すでに煮詰まっちゃてる人も要チェックだぞ。

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ストーリーのバリエーション（番外編の多さなど）は少なくなった本作ですが、分岐の複雑さは前作、前々作以上。ますます、"ゲーム"としての難易度は増しています。今回の攻略で、そのシステムの概要（詳細を説明したら、もう何ページあったって足りません）ぐらいは伝えられた……と思うんですが(汗)。　（袋）

発売中 AVG	▶¥4,800（CD2枚組）　▶SCEI ▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

2ページで見せます！ 完全攻略100%への道!!

発売してすでに1カ月以上が経過し、そろそろ全エンディングをクリアしたぞ！　という人も少なくないはず。だが、「やるドラ」のゲームシステムも本作から"Ver. 2"に変更され、分岐の仕組みなども複雑になった。全エンディングのクリアはもちろんのこと、達成率100%を目指している、という人は、特に苦戦していることだろう。そこで今回は、達成率のアップを目標に据え、プレイヤーが陥りやすい「システムの落とし穴」を1つ1つ解説していくぞ。また、右ページでは「やるドラ」攻略編の定番（？）となった、全エンディングリストとワンポイントアドバイス集をお贈りしよう。これで目指せ完全攻略！　達成率100%はキミのもの!!



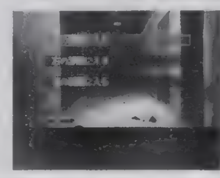
100%では!?
◀一定の達成率を越えるごとに、ちょっとしたオマケがあるぞ。もちろん100%クリアしたときにも…。キミ自身の目で確かめよう！

基礎編　28種類のエンディングを見ることが達成率100%への第一歩!!

上のタイトルを見て、「あれ？」と思った人がいるはずだ。そう、確かに『サンパギータ』のすべてのエンディングの数は28種類だ。だが残念なことに、全エンディングを見ること＝達成率100%ではない。詳しくは下の達人編の方で解説するが、ここでは100%を狙うための第1段階として、全エンディングを見るためのノウハウを伝授しよう。まだ、見ていないエンディングがある人は、まずはこれを参考に全エンディングクリアを目指してほしい。文字通り、それが100%クリアへの準備段階なのだから。

すぐわかる！ 全エンディングを見るために必要な条件を段階別に紹介！

1■グッド1「手紙」を解く
3つあるグッドエンドのうち、グッド2と3は、グッド1のエンディングを見たあとでなければたどり着けない。これは、グッド1クリアにより現れる選択肢（物語の終盤で、暴力団の本拠地襲撃に参加するか否か）から派生するルートを通る必要があるため。そこでまずは、グッド1をクリアしよう。解けない場合は、バッドを2つ見た直後に出現する「ヒントマーク」をたどればいい。



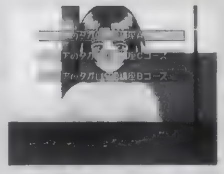
◀正解ルートを知っていれば、ワザと外した行動も取りやすい。

2■すべてのグッドエンドが解ける
グッド1をクリアできれば、前述の通りグッド2、3のクリアが可能になる。次の段階では、これらすべてのグッドをクリアしよう。その理由は、スタート地点の変化にある。この「サンパギータ」では、クリア回数によってスタート地点を選択できるようになる。その中の「マリアと僕　試練編」の出現する条件が、"すべてのグッドエンドクリア"になっているのだ。



◀グッド1を解いていれば、2と3は容易に解けるハズだぞ。

3■残るすべてを解くことが可能！
ここまでの手順を踏んで、初めてすべてのエンディングを見るためのお膳立てがそろったことになる。あとは、右ページなどを参考にしながら1つずつクリアしていくだけだ。ちなみに、条件の中には「初回プレイ、またはすべてのグッドエンドをクリア後にクリア可能」というものもある。これは、初回プレイ（グッドエンドを1つもクリアしていない状態）でも到達できるということだが、基本的にすべてのグッドを解いてからの方が、物語を理解している分、やりやすいはずだ。



▲番外編的なシナリオは、全グッドクリアの条件が多い。

でもきっとそれでも…
さて、こうして苦労して全エンディングをクリアしても……残念なことに、達成率はいいところで60〜70%止まり。クリアだけを目指した最短ルートで攻略していたら、50%台ということもありえるのだ。実際は、ここが100%クリアへのスタート地点。次の達人編へ進み、1%でも達成率を上げるプレイスタイルへと切り替えよう！

達人編　隠された「選択肢」が完全制覇への大きなポイント!!

実は本作では、まったく同じシーンであっても、その前後のつながりが異なれば、違う"場面"として達成率に加算される。乱暴な言い方をすれば、"全選択肢を選択すること＝達成率100%"なのだ！　"すべてのCGを見ること＝100%"ではないので勘違いしないように。また、細かく見ていくと、一度選んだ行動でも、そこまでの経緯で成立したフラグによって、新たなルート（例えば、試練編のゲーセンで登場する佐藤など）が追加されることもある。ほかにも達成率そのものによって、追加される新たなルート（右参照）もある。複雑なのだ！

これだけある！ 達成率が数%上がる「隠しルート」



▲「季節〜」をプレイした人なら、思わずニヤリとする広告。このほかにも、2枚あるぞ

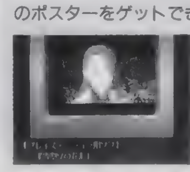
ここでは出現条件のわかりにくい「隠しルート」を紹介しよう。数%の上昇率ではあるが、これも100%への道には必須だぞ。

1■ナゾの広告
達成度が40%を超えた時点で、出現する隠しルートだ。序盤の、部屋の掃除をするマリアを見つめるシーンで「新聞のページをめくった」を選択すれば、新聞に載っている「季節を抱きしめて」の広告を見ることができる。

2■ナゾのポスター
達成率50%以上で発生する隠しルート。ゲームセンターのシーンで、プライズゲームに「挑戦しよう」を選べば、「ダブルキャスト」のヒロイン、美月のポスターをゲットできるのだ。



◀これは本編にもない絵。ファンなら必ずゲット！

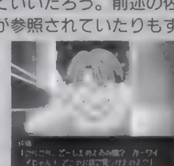


◀売っているのは、「雪割りの花」。キミは手に入れたか？

3■ナゾのゲームソフト
達成率60%以上で発生する。拳銃の処理（してもしなくても発生する）のシーンのあとでコンビニに行くと、ゲームソフトを買うことができるのだ。当然、購入しないと見られないぞ。

㊙コラム▶危険！「愛情」と「不信」というフラグ

ルートやエンディングを決定付けるのは、選択肢を選んだときに発生する"フラグ"である。このフラグは基本的にオンとオフの2種類しかないが、実は「恋愛度」と「不信度」の2つのフラグだけは最大7ポイントの中で増減する。当然、それだけ分岐のバリエーションが増えるといっていいだろう。前述の佐藤絡みのエンディングでも、実は愛情度が参照されていたりもする。ちなみに、愛情度は「下心のないマリアへの愛情」を示せば上昇、不信度は「いい加減な態度、根拠のない同情」などを見せると上昇する傾向にある。これらの行動（選択）には注意しよう。



◀両方ともエンディングに大きく関わるフラグなのだ。

結論　「達成率アップ」に"忍耐"は不可欠！

ここまで解説してきた100%クリアへのポイント解説だが、実はもっとも重要なポイントは、"プレイヤーの忍耐力"だ。これは冗談でもなんでもなく、達成率を上げるためには最終的に必要なのは、繰り返しのプレイだからである。全エンディングを見るために、最低でも28回…。これが100%クリアとなると、もう想像もつかない回数になるだろう。特に前述の"同じ場面でも違う場面と判断される"ルートを探すのは、正直、しらみ潰し以外の方法はない。作品への愛と意地で最後までがんばってほしい！

ポイントQ&A

Q："同じ場面でも、前後のつながりで違う場面扱いになる"とのことですが、それを見分ける方法ってないんでしょうか？
A：方法は2つ。1つは、達成率を表示（「Production　I.G」のロゴが表示中、1秒以内に「✚右、◎、✚左、⊗、✚上、◎、✚下、⊗」と入力）させ、"問題の場面"で実際に達成率が変化したかどうか確かめる方法。もう1つは、スキップボタンを押してスキップされるか否かで判断する方法です。

すべてのエンディングのあらすじ&ワンポイント攻略

こちらのページでは、全エンディングパターンの紹介をしよう。各エンディングについて、簡単な内容を紹介し、またワンポイント攻略と注意点(愛情度や不信度を参照する場合など)をお伝えしていくぞ。また、左の基本編で解説した、「特定のエンディングを見ることでクリア可能になる」エンディングに関しては、以下のように分類する。

- ●A:グッドエンド1クリアが条件
- ●B:グッドエンド1&2クリアが条件
- ●C:すべてのグッドエンドクリアが条件
- ●D:初回プレイ(グッドエンドを1つも見ていない状態)か、すべてのグッドエンドクリアが条件

前述の通り、タイプDの場合は、1つでもグッドを解くと、全グッドを解くまでクリアできなくなるので注意しよう。また、スタート地点がクリア条件になるものについては、「マリアと僕　生活編」は生活編、「マリアと僕　組織と事件編」は組織編、「マリアと僕　試練編」は試練編と表記する。

グッドエンド GOOD ENDING

全部で3種類あるグッドエンド。記憶を取り戻したマリアとの愛が成就する……、という基本ストーリーはどれも同じで、微妙に終盤～結末が異なる展開になっているのだ。これは「やるドラ」Ver.2の特徴の1つであるとも言えるだろう。

No.	タイトル	あらすじ	ワンポイント攻略
1	手紙	暴力団から救出されたマリアだが、強制的にフィリピンに送還。主人公もあとを追い……数カ月後、水島のもとに1通の手紙が届く。	愛情度は上げる、不信度は上げない……といった、マリアのことを第一に考えた行動を心がければ意外と簡単に迎えられるハズ。
2	再会	暴力団のアジトに乗り込んだ主人公は、組長を射殺。その後、自首をして服役する。そして5年後、出所した主人公をマリアが迎える。	タイプA。アジトに乗りこむ場面では「自分も行く」を選択し、アジト内部では「左」→「奥」と進むようにしよう。
3	永遠に	アジト内で、組員の撃った弾からマリアをかばって主人公は死亡。その後、幽霊となってフィリピンに戻ったマリアのもとを訪れる。	タイプA。グッド2の派生エンディングで、アジト内部で「左」→「右」と移動すればOK。愛情度と不信度にも注意しよう。

ノーマルエンド NORMAL ENDING

基本的には、いま一歩グッドエンドに届かず……といった感じのエンディングが多いノーマル。カギになるのは、やはり愛情度と不信度だ。バッドエンドにならない程度に、不信度を上げる……というのも、ノーマルエンドへの道の1つだぞ。

No.	タイトル	あらすじ	ワンポイント攻略
1	ふたり	一向につかめないマリアの記憶の手がかり……。あきらめた主人公は、仕事を始めて2人で生きていく決心をする。	タイプDで生活編から。カギになる選択肢は、マリアとの公園での会話。このエンディングを見たければ「生活を変える」を選ぼう。
2	マハル・キタ	アジト内部、拳銃で狙われたマリアを、主人公は身をていしてかばう。凶弾に倒れた主人公はマリアに「愛してる」とささやく……。	タイプDで組織編から。グッド2の派生で、違う行動といえば、マリアが銃で狙われる場面で「マリアをかばう」を選ぶところだ。
3	希望	アジトから救出されたものの、本国へ送還されてしまったマリア。主人公もあとを追うが、会うことができず月日が流れ……。	これはグッド1の派生だ。マリアとボーイが消息を断ったシーンで、「ランディを訪ねる」ことがポイントになる。
4	想い	マリアを救うため、組長を射殺してしまった主人公。「待っている」というマリアの言葉を信じて、刑務所の中で日々を過ごす……。	タイプAで組織編から。グッド2の派生で、こちらもポイントとなるのは、ボーイとマリア失踪後に「ランディを訪ねる」こと。
5	不思議な体験	雨の夜、マリアを助けた主人公は、ふとしたことから彼女の母国語・タガログ語の講座を受けることになる。	タイプCで試練編から。番外編シナリオで、会話の内容にはいくつかのパターンがある。達成率アップのために、全部見よう。

バッドエンド BAD ENDING

いわゆる失敗ルート。条件もパターンもさまざまだが、エンディングの番号が大きくなるにつれて、ストーリーの終盤に近付いている。また、同系統のモノは番号が続いているケースが多いのも特徴。

No.	タイトル	あらすじ	ワンポイント攻略
1	ひととき	雨の夜、マリアを助けた主人公。だが、運悪く巡回中のパトカーに見つかってしまい、彼女はそのまま連行されてしまった……。	最短エンディング。分かれ道では「右」を選び、その後も「走って住宅街の中」を逃げれば、パトカーに発見されるぞ。
2	恐れ	マリアを助けた主人公だが、彼女が記憶喪失だと知り、驚愕。途中で偶然出会ったパトカーに、マリアを引き渡してしまう。	タイプAで組織編から。バッドエンド1の派生。「右」の道を選んだあと、マリアを「警察に保護してもらう」ようにしよう。
3	オオカミ	マリアを助け、自分の部屋へと主人公は連れてくる。だが、自分の部屋にあったエッチな本を見て悶々とした主人公は……。	タイプBで試練編から。Hな本をマリアに見られてしまった後で「どうしよう…」を選ぶ。その後は、欲望のままに行動だ(笑)!
4	煩悩	マリアを自分の部屋へと招き入れた主人公は、床に置きっぱなしのHな本を彼女に見られてしまう。そこで主人公は開き直って……。	タイプC、試練編。マリアにHな本を見られたら、「出しっぱなしでなぜ悪いんだ」と、開き直る選択をすればOKだ
5	他人	マリアを助け、自分の部屋に連れ帰った主人公。だが、彼女への態度がいけなかったのか、翌朝には部屋に彼女の姿はなかった。	このエンディングを迎えるために重要なのは、「彼女から事情を聞かない」こと。冷たい人間を演じるのも、100%クリアへの秘訣だ。
6	僕の人生	雨の夜、出会ったパトカーの警官に家まで送ってもらう主人公。翌日、偶然に同じ警官と出会い、「警官にならないか」と誘われる。	タイプBで試練編。警官に会ったら、話を聞き「え? いいんですか?」で家に送ってもらい。翌日は、彼の勧誘を素直に受けよう。
7	サヨナラ	主人公との生活の中、一向に記憶が戻らないマリアに、主人公は「記憶が戻るまで居てもいい」と言う。だが、翌朝彼女は姿を消す。	生活編。ストーリーの進み方は基本ルートだが、マリアが部屋の掃除をする場面で、「彼女から目をそらす」で、このルートへ。
8	あやまち	マリアの持っていた化粧品で、彼女に化粧をほどこす主人公。そのかわいさに、思わず理性が利かなくなって襲いかかるが……	タイプAで組織編。マリアとマブハイしたあとで、「化粧品を調べた」を選択。その後彼女が「誘っている」と思い込むこと。
9	初心	マリアから「いつまでも愛してくれる?」と、たずねられた主人公。その思いに応える主人公だが…… 翌朝、彼女は姿を消していた。	これも基本ルートを追いつつ、マリアからの問いかけに「愛してる」と返し、その思いに「応えよう」とすればOK。
10	生活	マリアの記憶が戻らないことに、ついにあきらめを感じる2人。そして、不安交じりながらも、新たな生活を開始するのだった……。	タイプDで生活編。ノーマルエンド1の派生。唯一違う行動は、「生活を変えよう」のあとに「僕たちどうなるのかな」を選ぶこと。
11	佐藤	大学の友人(?)佐藤が、マリアの記憶回復のカギを握っている。だが、主人公は佐藤に会うことができずにいた。	タイプCで試練編。中盤、マリアと遊びに行く先に「スーパー」を選ぶ(佐藤はゲーセンに居る、つまりは出現させない)こと。
12	別離	ボランティアの少年たちに、1万円も寄付してしまうマリア。それを疑問に感じた主人公は、彼女と口論。それが原因で2人は…。	タイプAで組織編。募金の場面で、1万円を入れる彼女に「ちょっと多いんじゃない?」→「そういう問題じゃないよ」と続ける。
13	出会いとは…	マリアの記憶の手がかりを探してたどりついた、ランディの店だが、マリアの名前をかたくなに隠したため、ボーイに出会えず…。	生活編。ランディの店での場面で、ランディ&ダニー(ボーイ)に「マリアとボーイの名前は出さない」ことがポイント
14	勇気	マリアとの関係をボーイから聞かれたとき、勇気が足らずになにも言えなかった主人公。後日、ボーイが街中で襲われていたときも。	タイプAで組織編。ポイントは、コインランドリーの場面で、ボーイへの返答に「僕は何も言えなかった」を選ぶことだ。
15	不運	暴力団に狙われたボーイを助けてしまったことで、組員に追われる主人公。最後は追いつかれ、無慈悲な銃口が狙いを付ける	数パターンあり。タイプAで組織編のときは、「川沿い」を逃げる。以下、タイプBで試練編なら「工場」。生活編は「公園」だ
16	執念	マリアのことを佐藤にバカにされ、思わず主人公は彼を殴ってしまう。後日、暴力団の組員に追われているときに、佐藤が現れ……。	タイプCで試練編。マリアとの遊び場所に「ゲーセン」を選び、佐藤との話のあと、マリアのことで「殴る」のがポイント。
17	甘さ	マリアを救うため、暴力団のアジトに乗り込んだ主人公。だが、日本刀を持った男に出くわし、あっさりと斬られてしまう。	タイプAで組織編。グッド2の派生。終盤の、アジト内部の部屋を移動する場面で、「右」を選択すればOK。
18	非力	組員たちの待ち構える部屋に飛び込む主人公……だが、ボーイに会っていなかったばかりに、彼の助けを得られず、撃たれてしまう。	タイプAで組織編。グッド2の派生。上と同じく、終盤のアジト内部の部屋を移動するシーンで、「奥」を選択しよう。
19	悲運	暴力団からマリアを救い出し、いざ脱出……というときに、組員の1人が苦し紛れで投げた手榴弾が爆発して、巻き込まれてしまう	タイプAで組織編。グッド2の派生。違うところは、最後の脱出する選択で「非常口から逃げる」を選ぶ点
20	マリア	マリアを助けるため、暴力団のアジトへと乗り込むボーイ。主人公はアジトの外で2人を待つが、彼らはいつまでも現れず……	グッド1の派生。マリアが戻ってきたあとの場面で、「ボーイとなにかあったの?」と聞くのがポイントになる。

●達成率をコンマ数%上昇させる、ギリギリはみ出し情報:バッド11の「佐藤」を見る方法で、ほかに「ゲーセン」に行き佐藤と会話した上で、別れる方法と、「自然公園」→「ゲーセン」というルートを通り、佐藤と会話し別れる方法もある。佐藤との会話と、公園でのマリアとの会話に数パターンのバリエーションがあり、1回クリアにつき0.4%は上がるのだ。

▼サンパギータ

ポイント Q&A

Q:40%、50%、60%、以外のごほうびなどはありますか?

A:「ごほうび」というのは、おそらく左ページで解説している広告などのことなのでしょうが…… はい、あります。70～100%まで、10%刻みでクリアしたときに「おめでとうメッセージ」が聞けますし、80%+全グッドエンドクリアで、ゲームの設定資料や、おまけCGが見られる「特典」モードが使用可能になります

ワールドサッカー
実況ウイニングイレブン3 ファイナルヴァージョン

COMが強くなりあらゆる面でパワーアップした『ファイナルヴァージョン』。
今作ならではの新テクニックも含め、日本で優勝するためのコツを伝授するぞ。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

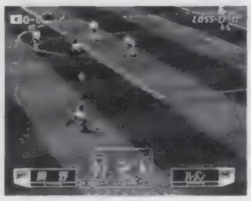
今年のサッカー界はいろいろあったけど、日本のW杯出場のおかげでテレビのサッカー番組が増えて嬉しいです。ただ、セリエAがいまだに「アー」「エー」と、統一されてないのが悲しいところです。それにブンデスリーガやプレミアリーグもちゃんとやれよ、と。「ダイヤモンドサッカー」（テレビ東京）が懐かしい……。　（皇帝）

発売中 SPG	▶¥4,800　▶コナミ ▶MC(2ブロック)、2P対戦可、2P協力プレイ可

W杯の借りはここで返せ！ 必勝戦術を伝授!!

日本代表で世界の頂点へ！

W杯フランス大会時のデータを搭載し、COMの思考やテクニックなどに、大幅な改良がはかられたこの作品。はっきりいって前作とは別物なので、当然、新しい攻略法が存在する。そこで今回は、W杯3戦全敗の借りを返すべく、日本代表で「インターナショナルカップ」優勝を目指す際に、有効なテクニックの数々を紹介する。決定力のある小野をFW、俊足の岡野を右ウイングに起用し、カウンターで選手能力をカバーする戦術が基本だぞ！

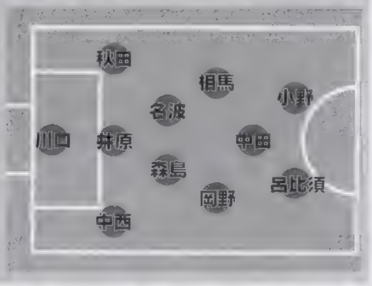

▲左に相馬、右に岡野。サイドアタックはどちらでもOK。

日本代表にベストなシステムはコレだ!!

フォーメーション

3-5-2A
SWEEPERシステム

中盤の支配力が高いシステム。2トップは攻撃力があり、正確なスルーパスも期待できる小野と呂比須がベスト。中田はもちろん、名波からの超ロングスルーパスも有効だぞ。



戦術

Left Side Attack

左ウイングバックの相馬を上がらせる戦術。名波がボールを持ったら即、実行しよう。名波・相馬のコンビによるスルーやワンツーが攻撃のカギとなる。

Counter Attack

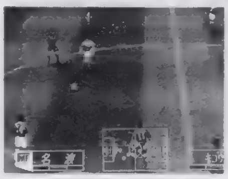
FWの選手を前線に残すことによりカウンターを仕掛ける。この戦術は、常に実行しておいてもOK。ボールを奪ったら即、前線にスルーを送る戦法をとろう。

基本編▶ 勝つために必須の5つの基本テクニック

前作とは異なるテクニックが多いが、いずれもプレイヤーの高い技術が要求されることはいうまでもない。トレーニングモードなどで、とことん練習しよう。

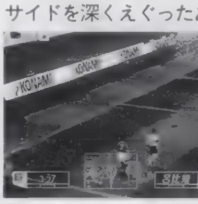
①パス
確実につないでいくためには？

パスは選手の体勢など、その状況に応じて精度が変わってくる。走りながら出すより、いったん体勢を立て直してから出した方が精度が高いのだ。また、パスを受ける側の選手は、出されたパスを自分から取りにいくことも大切だぞ。覚えておこう。


◀パスは必ず受け手を取りに向かわせよう。

②センタリング
多彩なセンタリングを使い分けよう

センタリングもパス同様に体勢を立て直してから上げたほうが精度が高い。また、サイドを深くえぐったあとにスルーパスで、グラウンダーのセンタリングを送ることも可能。ロングパス以外にも使えるセンタリングがいろいろあるので、研究してみよう。


◀サイドからのスルーは、とても有効だぞ。

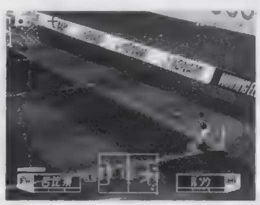
③プレス&タックル
基本R1+⊗、さらに◎でタックル

通常はR1+⊗でダッシュしてのタックルが可能だが、それでもボールが奪えないときは、R1と⊗を押したままさらに◎をチョンと押すことで奪えることがある。ややスライディングぎみに足を出すことができ、どうしても敵を止めたいときなどに有効なのだ。


◀指の腹で⊗と◎が押せるようになれば簡単。

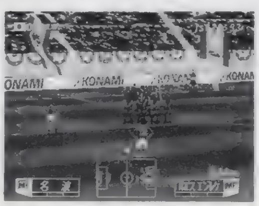
④コーナーキック
こぼれダマも重要視せよ！

攻撃時のコーナーキックでヘディングの競り合いになると、日本は高さで勝てないことが多い。コーナーキックからダイレクトでヘディングシュートというのは非常に難しいのだ。そこで日本の場合は、ニアポストにコーナーキックを上げ、⊗（ヘディングパス）でいったん落としてから、こぼれダマを狙うという戦法をとるといい。強豪チーム相手になるとディフェンスが堅いので、セットプレイではワンクッション入れて攻撃していこう。


▶このぐらいのパワーゲージで、ニア（手前のゴールポスト付近）にいる味方にあわせることが可能。

⑤フリーキック
方向は完璧、あとは力加減だけだ！

フリーキックのときは、キッカーの頭の上にある3角形のカーソルの位置がボールの飛ぶ方向と考えていい。あとは、キッカーのキック能力や精度にもよるが、このカーソルを目安に方向を決め、距離に応じて力加減を調節すればいいのだ。また、シュートゲージが表示されているときに✚上を押すと強いシュートとなり、壁の選手に当たったこぼれダマからチャンスが生まれることもある。この戦法もぜひ、覚えておこう。


▶カーブをかけるより、ゴールの隅にカーソルの方向をあわせて、そのまま蹴ったほうがいいかも。

今作のカギ　カウンターとスルーパスで最終ラインをぶっちぎれ!!

今作では敵のディフェンスラインが前方に上がりやすくなっている。これを利用してカウンターアタックを仕掛ければ、わりと簡単に得点することができる。ボールを奪ったら、即カウンターアタックを実行し、できるだけ素早く前方にボールをつないでいくのだ。具体的な戦法を1つ挙げよう。まず、敵のキックオフ直後にR1+⊗でプレスをかけて速攻でボールを奪い、すぐにスルーを前方に流す。すると、あっさり大チャンスになる場合が多いぞ。

▶敵のキックオフ直後、一斉にプレス！ ゾーンプレスを使うのもいい。




▲ボールを奪ったら、戦術をカウンターアタックにして、即スルーパス！

ポイントQ&A

Q：日本代表でも「むずかしい」モードで勝てますか？
A：勝てます。今回紹介している3－5－2Aのフォーメーションとメンバー構成でプレイして、中盤のプレスとカウンターを心がければ、相手がフランスでもブラジルでもいい勝負に持ち込めます。ちなみに「ふつう」モードでは、常にラインコントロールを攻撃的にしておいても大丈夫でした。攻撃あるのみです

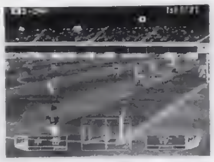
上級編▶ プレイの幅を広げる3大テクを大紹介!!

知っているのと知らないのとでは大違いともいうべき３つのテクニック。とくにアーリークロスは使えるので、レーダーからは絶対に目を離すな！

①ラインコントロール

コーナーキック時に有効！

攻撃時のコーナーキックでは、まずセレクトボタンでラインを上げよう。そして上がってきた味方(ボランチ)がペナルティエリア内に入る前にコーナーキックを蹴るのだ。すると敵にクリアされたボールが、上がってきた味方の前に落ちることが多い。ブ厚い波状攻撃を仕掛けられるぞ。



▶セレクトボタンを押して、ワンテンポ待ってから蹴る

②アイコンタクト

味方を走り込ませることが可能

ボールを持った選手が、ボールを受けさせたい選手の方を向くと、その選手が前方に走り出す。このアイコンタクトを使うと、受け側のスルーパスなどへの反応が一瞬早くなり、決定的チャンスを作りやすくなるのだ。これは中央突破やサイドバックの選手へのパスなどにとても有効。

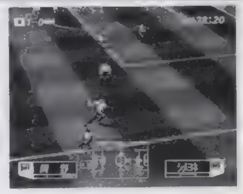


▶パスを出したい味方選手の方向に、正確に向こう。

③アーリークロス

ペナルティエリア内に味方が入ったら、すぐに◎ボタン！

通常、センタリングはサイドを深くえぐってから行うが、今作ではそのもっと手前から、つまりアーリークロスを入れることが可能！ペナルティエリア内に味方が１人でもいれば、ボールを持った選手がどこを向いていても、◎を押すだけで、その味方めがけてクロスを入れられるのだ。ペナルティエリア内に敵がたくさんいるときなどは、いったんボールを戻してからクロスを入れると効果的だぞ。



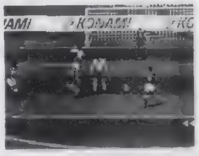


▲◀ボールを持ってサイドにいるときは、ＦＷのポジションをレーダーで確認しよう。そしてペナルティエリアに味方が入ったら、即◎を押せ！

実践編▶ 多彩な攻めができる攻撃パターン7選！

基本テクニックを頭に入れても、適当にやっていては点はもぎとれない。さまざまな攻撃パターンで堅いディフェンスを崩していくことが大切なのだ。

ここで紹介しているのは、前作で使えたもののなかで今作でも有効な攻撃パターンと、今作ならではの新たな攻撃パターンだ。もちろん、ほかにも効果的なパターンはあるはず。あらゆる位置、角度から、ワンツー、スルーなどを試し、自分でも見つけてみよう!!



▲攻撃パターンを増やすことが大事なのは、トルシエジャパンも「ファイナル〜」も同じなのだ。

図の見方

- △ ……… 味方チームキャラ
- ▼ ……… 敵チームキャラ
- ← ……… ボールの動き
- ←（点線） ……… キャラの動き
- ←（波線） ……… ドリブルの動き

1 ロングシュートはワンツーで打つ!!



ロングシュートの狙い方の一例。ＭＦに中央をドリブル突破させ、敵がチェックにきたら、その直前でワンツーパスをＦＷに出す。そしてリターンパスをそのまま走り込んでシュートするのだ。

2 コーナーキックを流してシュート!!



コーナーキックでは、直接シュートを狙うより、ヘディングでいったん流したほうが決まりやすい。ニアポストの味方めがけてコーナーキックを蹴り、中央にいる味方にヘディング(⊗)で流すのだ。

3 浮きダマのラストパス



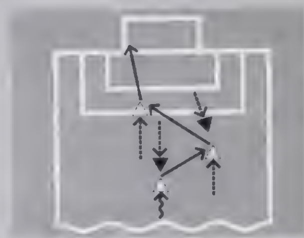
ＭＦが上がり目の位置にいるときに、◎をチョンッと押してフワリと浮かしたパスをＦＷに出してみよう。ボールが敵ＤＦの頭を越え、ＦＷがうまく走り込めれば、決定的なチャンスになるぞ。

4 いったん戻してセンタリング



ＦＷがサイドに深く切り込んだあと、振り返ってバックパスをすると、そこには１人、味方選手がいてくれる場合が多い。そしてその選手がアーリークロス気味に、直接センタリングを上げるのだ。

5 華麗なる連続スルーパス



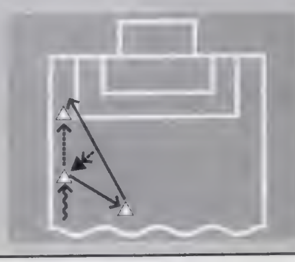
ＤＦからＭＦ、ＭＦからＦＷへ連続でスルーパスを送ると、これが意外に通ってしまうことがある。ＣＯＭ相手なら、かなり通用するぞ。まれに、ＤＦから直接ＦＷにスルーが通ってしまう場合も…。

6 スルーパスでサイド突破



ウイングバックやサイドバックがサイドを上がってきたら、スペースのあいている方向へスルーパスを出そう。走り込んで、そのまま敵を振り切り、敵陣深くへ切り込むことができるぞ。

7 バックの味方にワンツーパス



進行方向に敵がいて前に進めないときは、バックの味方にワンツーパスを出してみよう。敵の裏にリターンパスが返ってきて、簡単に敵を振り切ることができる場合があるぞ。だが成功率は五分五分。

ポイントQ&A

Q：パスが通りにくいのですが？

A：パスの精度は、選手の能力や体勢などによって決まります。ダッシュしながらとか、振り向きざまなど、ムリな体勢でパスは出さないようにしましょう。敵にプレスをかけられたときは、ムリにパスを出さずに敵に背を向ければファールを誘うこともできます。ただし、カウンターをかけるときのパスは強引なくらいがいいですね

星の丘学園物語 学園祭

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回はサブキャラライベントデータ&ポイント攻略を一挙公開！ これで全キャラのCGアルバムコンプリートも夢ではないのだ!!

ようやく全ＣＧコンプリート！ 膨大な睡眠時間と引き替えにしたものの、苦労のかいはあったです。ただ、隠しキャラの芙蓉瞳はかなり覚悟したほうがいいかも。学園祭を大成功させたうえに全キャラをまんべんなく相手にすることになるので、並大抵の努力ではハッピーエンドは拝めないですぅ。（ミミっちぃ）

発売中 恋愛SLG	▶¥5,800 ▶メディアワークス
	▶MC(1ブロック)

サブキャラとのCGイベント完全制覇!

今回は、サブキャラのＣＧアルバム達成率を100%にするための攻略をお届けしよう。ＣＧがあるイベントの発生条件は必要好感度の低い順に表にまとめてある。ハッピーエンドを迎えるためには、どのキャラも好感度が一定値以上必要。そのほかの条件（以下、クリア条件）には、所属クラブの出し物の完成度（以下、完成度）と必須イベントがある。ただし、キャラによっては、好感度のみでＯＫのキャラもいるぞ。

POINT1 ◉基本スタイル

このゲームの基本は、クラブの手伝いとキャラとの会話だ。お目当てのキャラを決めたら、彼女（彼）が所属するクラブをメインに手伝い開始。ただし、ほかのキャラを無視すると機嫌を損ね、怒りが爆発して全員の好感度が下がってしまう。これを防ぐためには、機嫌を表す「お天気マーク」に注目。目安としては、曇りになったら会話や手伝いでご機嫌取りを図ろう。

POINT2 ◉楽をするには……

お目当て以外のキャラのご機嫌取りは意外と面倒なモノ。ちょっと卑怯な手段としては、目的外のキャラを登場させなければ少しは楽になる。具体的には、無人の図書室に近寄らなければ篠崎美耶は登場しない。また、片栗かすみと内田真子に関しては、必須イベントをわざと見逃すことで登場しなくなるぞ。ただし、ストーリーは味気なくなるのでオススメはしない。

能力&好感度対応表

名前＼能力	体力	芸術	文系	理系	上昇好感度
綾小路新	0	4	0	8	3
小泉玲子	0	8	4	0	2
桜井陽子	12	0	0	0	2
篠崎美耶	0	6	0	6	4
白河嫁菜	4	6	2	0	3
進藤愛	2	0	10	0	4
鳴海泪	2	2	4	4	4
橋本直樹	4	2	2	4	3
芙蓉瞳	6	2	2	2	?
山田美沙子	0	2	4	6	2

上記の表は、どの能力を上げれば誰の好感度が上がるかを示したモノだ 例を挙げると、主人公の芸術が6、理系が6上がれば、篠崎美耶の好感度が4上がるといった法則があるのだ

芙蓉 瞳

クリア条件は、全クラブの完成度が125以上、全能力値が200以上とかなりシビア。さらに、美耶とかすみ、真子ら3人（Vol.88参照）を学園祭に参加させなければならない。

	イベント	場所	時間	日付
1	出会い	屋上	――	10/11
2	探し物	理科室	――	――
3	…あれ？	紅葉公園	――	～2週目
4	あたたかい	星の丘	――	～2週目
5	貧血	屋上	――	3週目～
6	不思議な出来事	星の丘	バイト帰り	2週目～
7	悲しみ	テラス	――	3週目～
8	後でお話します	秘密の丘	――	11/3

進藤 愛

クリア条件は完成度130以上でイベント1と5を見ていること。藤野沙織とイベントが重なるため同時攻略も狙える。告白シーンでは彼女を信じきれるかどうかが試されるぞ。

	イベント	場所	時間	日付
1	落ち込み	美術室	準備時間	――
2	話すことない	正門	――	――
3	用事ない	正門	――	2週目～
4	じゃあね	正門	朝	3週目～
5	空を眺める	倉庫前	――	11/3

山田美沙子

限られた時間にしか会えない彼女の好感度を上げるには、彼女が店番をしているときに購買部で買い物をすればよい。クリア条件はイベント3を見ていること。

	イベント	場所	時間	日付
1	寮の話	コンビニ	バイト帰り	10/17～
2	不機嫌	コンビニ	仕事中	2週目～
3	一緒に食べようね	2-A	学園祭中	11/3

篠崎美耶

美耶は、1度会話すると10分後に再び同じ場所に現れるという傾向があるので、好感度を稼ぐときの参考にしよう。クリア条件はイベント3を見ていること。

	イベント	場所	時間	日付
1	名探偵？	星の丘	――	～2週目
2	こっそりと尾行	紅葉公園	――	2～3週
3	展示レポート	図書室	学園祭中	11/3

綾小路 新

新は秋月伊吹と同時攻略が可能。頻出ポイントは東門と食堂、2－Aの3カ所で、クリア条件は完成度100以上。イベント3が見られるようであれば必要好感度も満たしている。

	イベント	場所	時間	日付
1	豪華な車にて	東門	朝	――
2	珍品	2-A	準備時間	2週目～
3	無理矢理	2-A	準備時間	3週目～

小泉玲子

クリア条件は完成度120以上でイベント2と4を見ていること。イベントの期限にはかなり余裕があるため、ほかのキャラとの同時攻略も狙えるぞ。

	イベント	場所	時間	日付
1	経理とお話	3-A	――	――
2	演技指導	1-A	準備時間	――
3	着替え	1-A	準備時間	3週目～
4	昔話	1-A	準備時間	3週目～



◀エンディングを迎えると、クリアしたキャラのＣＧのみがアルバムに追加される すべて集めるには根気が必要だけど、そこは愛情でフォローしよう

桜井陽子

クリア条件は完成度100以上。彼女の好感度が高まると発生するドーピングイベント（能力値がUP）は見逃せない。また、注目能力が体力のみなので攻略もかなり楽なほうだ。

	イベント	場所	時間	日付
1	ゴミ	――	――	――
2	ぼ～っと眺め	理科室	準備時間	2週目～
3	これだけの成果が	理科室	準備時間	3週目～

白河嫁菜

クリア条件は特になく、必要好感度もほかのキャラより低め。通常の会話選択肢では優等生的な答えを、ラストの告白シーンではストレートにアタックすること。

	イベント	場所	時間	日付
1	クラブ監督	3-A	準備時間	――
2	本運び	図書室	――	2週目～
3	お勉強	職員室	――	3週目～
4	お子さま大暴れ	図書室	学園祭中	11/3

鳴海 泪

クリア条件は完成度100以上。片栗かすみのイベント（Vol.88参照）をクリアしている場合、ボーカル探しのイベントは放っておくこと。そうしないと、泪の晴れ舞台は拝めない。

	イベント	場所	時間	日付
1	ぼ～っ	フロントガーデン	昼休み	――
2	荷物運び	正面階段	放課後	――
3	木の陰	紅葉公園	――	2週目～
4	荷物運び2	正面階段	放課後	3週目～

橋本直樹

ほかのキャラと絡むイベントが多いが、彼のイベントはゲーム後半がメイン。クリア条件は完成度100以上のみで必要好感度は嫁菜よりも低いため、かなり楽にクリアできる。

	イベント	場所	時間	日付
1	お弁当	2-A	――	――
2	泥棒	職員室	放課後	3週目～

内海かりん

かりんのクリア条件はイベント1と2を見ていればいいが、出現場所がランダムという厄介な問題がある。好感度UPのためにも彼女の話に耳を貸して、物々交換にも応じよう。

	イベント	場所	時間	日付
1	追跡中	倉庫前	――	2～3週目
2	データ収集	保健室	学園祭中	11/3

※各キャラのイベントリスト内で、場所・時間・日付の条件が「―」の場合は、そのほか（場所・時間・日付のいづれか）の条件を満たしているか、好感度が一定値を超えていれば発生します。ちなみに条件がすべて空白の場合は、好感度さえ一定値を超えていればOKです。※内海かりんの好感度は、能力値では上がりません

ポイントQ&A

Q：Vol.88の記事を参考にクリアしたのですが、どうしても100%に達しないキャラがいます。どうすれば残りのＣＧを見られるのでしょうか？

A：表で示したのは主なイベントのみで、中にはほかのキャラと絡んでいるイベントもあるぞ。これはお目当てのキャラに限定し過ぎていると見落としがちだ。解決法としては、まだクリアしていないキャラを狙ってプレイしてみると意外な場面で気がつくはずだ

東京ゲームデザイナー学院 '98年卒業生就職速報!!

これはすごい!! ゲーム会社に大量入社!!

〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6
☎03-3370-2720
●パンフレット請求は、お気軽にお電話下さい。(無料)

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第3期生である98年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職として大量に就職を果たしました。業界の常識では10名もいけば大成功とされるが、それを大きく上回るゲームスクール始まって以来の驚異的な実績です。当学院の独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。不可能を可能にする ──。それが東京ゲームデザイナー学院です。

※本人の都合で掲載できない人が他に5人います。
※アルバイト入社は数が多数のため、カットさせていただきます。
※他にコンピューター会社、情報処理会社への就職が大量にありますが数が多すぎるため写真掲載はカットさせていただきます。



藤木 亮 / 永井 康業 / 矢端 賢吾 / 津嘉山 あずさ / 中沢 厚志 / 小池 幸徳 / 川西 大輝 / 小林 直樹

斉藤 利一 / 笠原 直樹 / 浅井 恵一 / 真本 英成 / K・S / 井口 ふさの / 江上 清香 / 遠藤 聡

大種 美智子 / 小川 里志生 / 粟生 由美 / 興水 真一 / 小澤 卓夫 / 坂本 節郎 / 高野 嘉明 / 原田 剛

S・F / 篠口 直幸 / 平沼 靖 / 福田 正佳 / 三浦 沙織 / 山崎 晃 / 山村 一樹 / 五十畑 昌

高橋 晃太郎 / 斉藤 太嘉志 / 三戸 隆義 / 杉野 仁美 / 大島 浩一 / 木村 憲一 / 与沢 宏明 / 西巻 直文

伊藤 豊 / 飯田 耕一 / 藤本 誠一 / 金井 教和 / 田尾 典利 / M・K / 吉田 将司 / 若狭 貴弘

Y・H / 宮本 太一 / 宮内 誠太 / 阿部 雄仁 / 小幡 展弘 / 大塚 孝介 / 穴澤 健史 / 中村 涼子

花下 和之 / 山西 慎太郎 / 鈴木 卓真 / H・A / 三浦 裕大 / 木下 博史 / 末岡 靖彦 / 新井 英寿

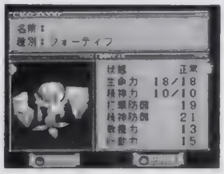
ウラワザデータベース Ver.9.1

最近、お返事くださいというハガキが多いです。気持ちはわかるけれど、一人で何百通も相手に返事を書くのはちょっと……(笑)。もちろん、一通一通必ず目を通してますぅ。

LV20 モンスターシード

★モンスター増殖

個性的なモンスター＆ライト感覚のバトルが魅力の「モンスターシード」のウラワザをご紹介。ゲーム序盤、村長から支度金をもらったらソーリン闘獣店に直行しよう。店員と会話してメニュー画面が表示されたら、R2、R1、L2、L1、R1、R2、L1、L2、L2と入力してから「モンスターを買う」を選択しよう。コマンドが成功するとＳＥが鳴って、数種類しかいなかったモンスターが100種以上にまで増えているのだ。残念ながらそれほど強くはないけれど、たまには気分を変えて選ぶのもいい？



◀こんなのも出ます。序盤では見たこともない変なヤツだけど、実力のほどは？

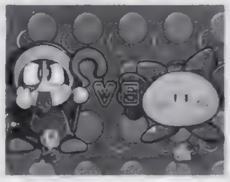
LV20 ぽっぷんぽっぷ

★隠しキャラ出現

タイトー作品歴代のキャラたちが総出演する、とってもキュートなＰＺＧ「ぽっぷんぽっぷ」の隠しキャラを紹介しよう。使用キャラ、難易度、コンティニューなどの条件は自由で「１人で対戦」をクリアすると「ミズばく大冒険」の主人公「ヒポポ」が使えるようになるぞ。同様に、「ストーリー」をクリアすると懐かしのＰＺＧ「ちゃっくんポップ」の主人公「ちゃっくん」が使えるようになる。さらに、上記２人を使えるようになったら、タイトル画面で✚上、下、左、右、Ⓐ、ⓧ、ⓩと入力してみよう。すると、最後の隠しキャラ「ドランク」が使えるようになるのだ。クリアはひと苦労だけどタイトーファンなら必見！



◀とにかく２つのモードをクリア！　気合いと根性で何とかなります(？)



▲苦労の甲斐あって、かわい…もとい、小憎らしいドランクが登場

LV50 R・TYPEΔ

★隠し機体＋α

３ＤＣＧの演出によって、美しさ＆難易度共にパワーアップした人気ＳＴＧ「Ｒ・ＴＹＰＥΔ」のウラワザを紹介しよう。１つめはクレジット数ＵＰ。これは総プレイ時間に応じて徐々に増えていくというモノだ。初期は６クレジットで、３時間経過すると10クレジット、６時間経過すると「FREE PLAYモード」になるぞ。２つめは第４の機体の出現。条件は２通りあって、①どの機体でもよいので、難易度「HUMAN」以上で１周クリアすること。②総出撃回数が100回に達すること。上記どちらかの条件を満たすと、アイテムキャリアーとしてお馴染みの「POWアーマー」を選べるようになるぞ。ただし、コンティニュー回数は出撃回数としてカウントされないので注意！



◀見た目はイマイチだが、性能はスゴイ。

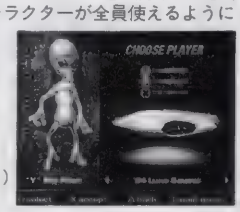


◀ロからドブケラトプス!?　２段階のタメ打ち弾だと、さらにスゴイことが起きる!!

LV50 ヴィジランテ８

★パスワード集～その１～

「ヴィジランテ８」の隠し要素出現パスワードを一挙紹介！「OPTION」メニューの「GAME START」をⓧで選択してから◎を押し、パスワード入力画面に入ったら、以下のパスワードを入力してみよう。「GANGS ALL HERE」:レギュラーキャラクターが全員使えるようになる。「INVITE VISITOR」:隠しキャラの宇宙人が使えるようになる。「SECRET LOCALES」:隠しステージを選べるようになる。「GIMME DA WORKS」:隠しキャラ、隠しステージが使えるようになる。



▶これってエイリアン？　しかも使用車(？)はＵＦＯ。このゲームの世界観って……。

編集部情報 三国志Ⅵ

★ボーナスポイント!

前号でも紹介した「三国志Ⅵ」に、新たなウラワザが見つかったぞ。メニューの「新規武将登録」を選択したら、読み仮名を「さんごくし」にしてみよう。すると、ボーナスポイントが30～40ほど増えるぞ。また、武将の姓を「顔変」と入力すると、献帝や貂蝉といったイベントで登場するキャラの顔グラフィックが選べるようになるのだ。また、前号を買い逃した人のために「無双型」の選び方も紹介しておこう。まずは、「新規武将登録」で29人分の武将データを作成すること。すると、30人目の武将作成時に「無双型」という武将タイプが選択できるようになる。このタイプを選択すると、初期能力の平均が95以上という優秀な武将が誕生するぞ。ただし、「無双型」を選べるのは30人中１人だけ。

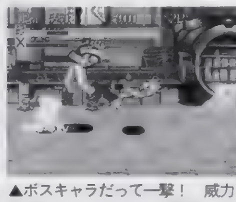


▶このウラワザを使えば、世にも強力な武将が作れるぞ。また１歩中国統一に近づいたかな？

LV50 キャプテンコマンドー

★超々必殺技!!

アーケードで人気を博したアメコミヒーローモノのＡＣＴ「キャプテンコマンドー」に、ちょっとうれしい小ワザが見つかったぞ。まず、タイトル画面で「GAME START」にカーソルを合わせてL1＋R1＋✚右をタイミング良く入力しよう。成功すると右側にステージ数が表示されて、自由に選択できるようになるぞ。２つめは一撃必殺の超必殺技。方法は簡単で、スペシャル技を使うときにL1＋R1を完全に同時押しすること。すると、通常通り体力は減るものの、どんな敵でも一発で倒せるようになるのだ。ただし、このワザが使えるのはキャプテンとジェネティーの２人だけ(ちょっと残念)。



▲ボスキャラだって一撃！　威力は凶悪だけど、ゲームの面白さは半減しちゃうかも。

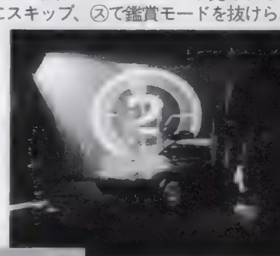


◀いきなり後半ステージ。これでＡＣＴが苦手な人でもクリアできる

LV50 ヴィジランテ８

★パスワード集～その２～

シュールなＣＭが話題を呼んでいる「ヴィジランテ８」の超便利なパスワードを引き続きご紹介。方法は隠し要素を出現させる場合と同じだ。「DEADLY MISSILE」：ミサイルの破壊力がＵＰする。「GO SIGHTSEEING」：敵キャラが出現しない「観光モード」になる。「HARDEST OF ALL」：敵キャラの出現数がＵＰする。「REDUCE GRAVITY」：重力が１／２になって車体が浮きやすくなる。「SLOW MOTION ON」：ゲームスピードがスローモーションになる。「SEE ALL MOVIES」：ゲーム中に使われているすべてのムービーが見られる（鑑賞中は、ⓧで次のムービーにスキップ、ⓩで鑑賞モードを抜けられるぞ）。「SAME CHARACTER」：同キャラ対戦ができるようになる。「TURBO BOOST ON」：ブーストの持続時間がＵＰする。「WMNNWLHTSCUCLE」：すべてクリアした状態になる。洋ゲーのＲＣＧは難易度が高くて敬遠しがちだけど、その分ウラワザは充実しているから安心。



▲エンディングのひとコマ。実は映画の撮影だったなんていうオチかな？　ほかにも、魅力的なムービーが盛りだくさんに用意されているぞ。



◀日差しを浴びながら白銀のスキー場を悠々と駆け抜ける。たまには殺伐とした撃ち合いを忘れて、のんびりとしたドライブを楽しんでみては？

今月の採用者：LV50（４名）／東京都　寺岡公一くん、鳥取県　梨元幸哉くん、宮城県　瑞原亮くん、東京都　ＰＮ希望くん。LV20（２名）／熊本県　兵藤文宏くん、福岡県　小松武敏くん。

R4 RIDGE RACER TYPE4 はじめて物語

まんが／岩瀬さとみ

RCGファン待望の『リッジレーサー』シリーズ最新作『R4』が、いよいよ発売されるぞ。久々のRCG大作発売直前となる今回の「はじめて物語」は、『R4』の魅力を大紹介。超マニアはもちろん、RCGはあまりやらないけど『R4』は遊んでみようと思っているビギナーも、そのスゴさをチェックしておこう！



スピードだったら負けないぜ、オレはドリフトバリバリスター　その1

●『リッジレーサー』シリーズの歴史　〜大ヒットした理由とは?〜

まず、過去の3作品について振り返っておきましょう。アーケード版は『リッジレーサー』、『リッジレーサー2』、『レイブレーサー』と展開しましたが、ＰＳ版はそれとは異なる展開を見せてきました。

■『リッジレーサー』〈'94年12月3日発売〉：アーケードで話題のＲＣＧを自宅でプレイできるとあって、発売直後から人気が沸騰。ＰＳ本体と『リッジ』をセットで購入する人が続出しました。アーケード版に負けない美しいグラフィック、スピード感あふれるノリのよいＢＧＭ、努力すれば報われる絶妙のゲームバランス、そしてＰＳのコントローラで違和感なくプレイできる操作感のよさと、ＰＳ版が成功した理由は数限りなくあります。デビルカーやミラーコースといった隠し要素（ロード画面では『ギャラクシアン』もプレイできました）も話題になりましたし、タイムアタックも盛り上がりました。



◀『R4』のボーナスディスクには、『リッジレーサー』の2コースが収録されています。この4年間の技術の進歩が実感できることでしょう。

■『リッジレーサー　レボリューション』〈'95年12月3日発売〉：基本システムは前作のものを踏襲しながらも、細かいバランスを調整したことで高い完成度を持つ作品になりました。最高速の異なる車が4タイプ用意された、コースレイアウトが一新された、バックミラーが付いたなど、様々な要素がパワーアップ。2台のＰＳをつなげた通信対戦も「アーケード感覚で楽しめる」と、話題になりました。

■『レイジレーサー』〈'96年12月3日発売〉：コースに前作以上の高低差や角度（バンク）が付けられたことで、さらにメリハリのある走りが楽しめるようになりました。車に貼るロゴを自分でエディットできる点もとてもユニーク。忘れてならないのが「レースに出て賞金を稼ぎ、車をチューンナップしていく」というＧＰモードの存在です。



スピードだったら負けないぜ、オレはドリフトバリバリスター その2

● 『リッジレーサー』シリーズの魅力 ~手軽に遊べるRCG~

ＰＳには『グランツーリスモ』という人気ＲＣＧがあります。ただ、そのコンセプトは『リッジレーサー』シリーズとは大きく異なるようです。実在する車種を実名で登場させ、ＦＦ車とＦＲ車の差まで細かく再現している『ＧＴ』は、〝リアルさにこだわったドライビングシミュレータ〟といってもいいでしょう。一方、『リッジレーサー』シリーズは、あくまでも〝アーケード感覚で楽しめるＲＣＧ〟として作られているようです（もちろん「どちらが優れている」などというつもりはありません）。ここではレースゲームに徹した『リッジレーサー』シリーズの魅力を、『Ｒ４』を例に挙げていきましょう。

一番の魅力はやはり、手軽さでしょう。登場する車はどれも架空のものですが、それゆえにわかりやすい性格付けがなされています。実在する車の場合、ある程度のクセ（乗り方）を知っていないと、その車の持つ能力を十分に発揮できないことがあります。しかし『Ｒ４』ならばグリップタイプかドリフトタイプかを選択したあとは最高速をチェックするだけで自然と乗り方も把握できてしまうのです。細かいセッティングやチューンナップをする必要はありません。ストーリー性が強いグランプリモードでは自動的に何度か車が変わりますが、それでも戸惑うことは少ないはず。その車が「同じような操作感を持つマシンのバージョンアップ版」であるからです。ＧＰモードで戸惑うのは、むしろ英語表示に対してかもしれません(笑)。デザイン的には美しいのですが、慣れないうちは何がなんだかわからないことの方が多いのです……（トホホ）。こればかりは取扱説明書を隅々までよく読んで、少しずつ覚えていくしかないようです。



◀今作ではビハインドビューの操作感も見違えるほどよくなっています。「ドライバーズビュー」よりも操作しやすい」という声まであるほどです。



スピードだったら負けないぜ、オレはドリフトバリバリスター　その3

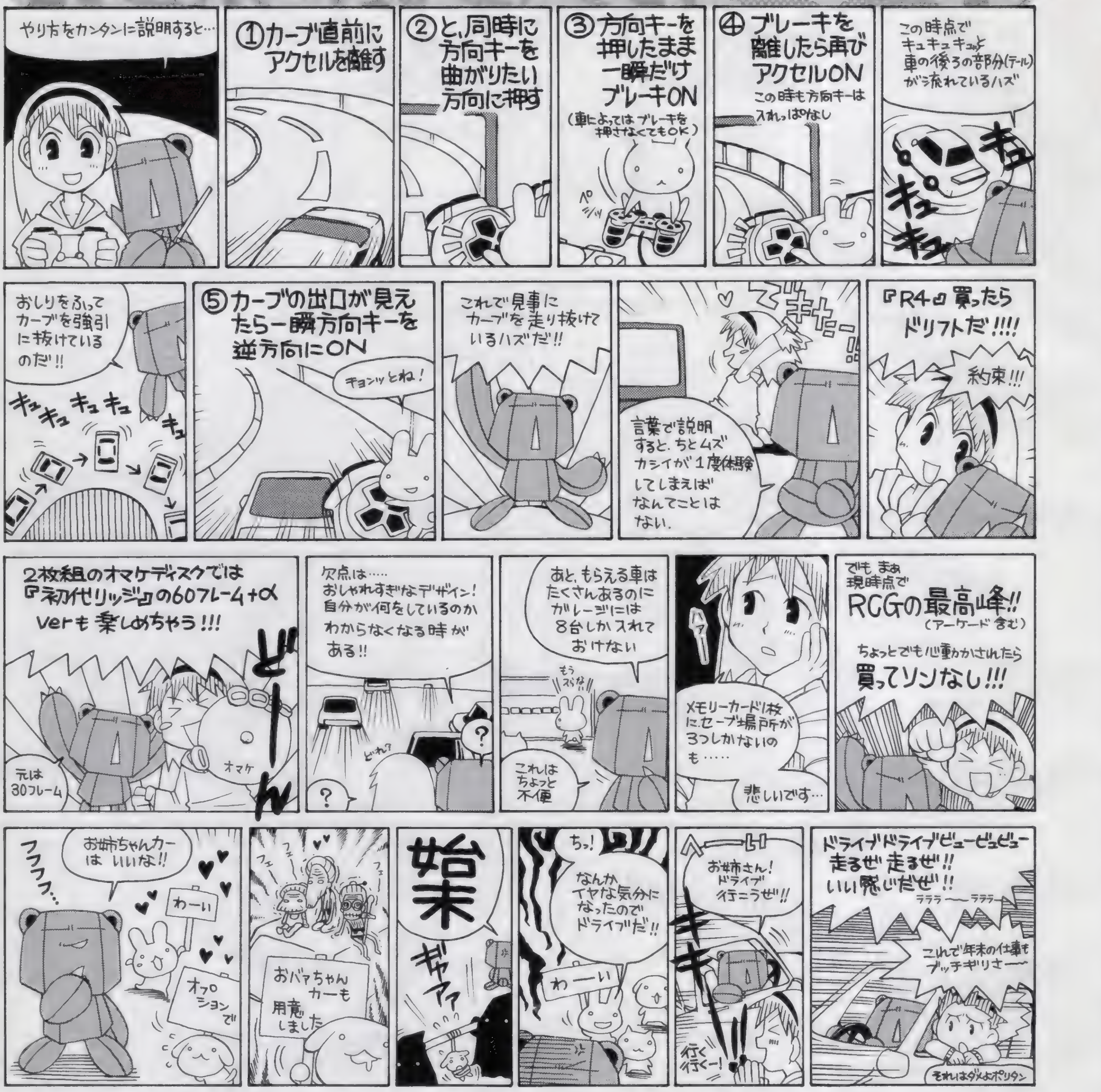
●『リッジレーサー』シリーズの最新作 ～『R4』の魅力を確認～

『R4』を手にしたときに、スムーズにゲームに入っていけるよう、その魅力をここで確認しておきます。グランプリモードでは、プレイヤーはフリーのドライバーとなって、全8戦のグランプリを戦い抜いていくことになります。グランプリを1度制するまでに4車種の新車を入手できるので、自分の獲得車種を増やすためにプレイヤーは繰り返しグランプリに挑戦したくなるはずです。このモードで獲得可能な車は300種を越えるほどあり、しかもプレイヤーの成績がいいほど高性能の車が手に入るので、熱中度も自然と上がるのです。こうした苦労の末に集めた車は、ガレージで管理できます。ここではデザインの変更を始め、最大8台までの車をガレージに登録しておくこともできます（登録車はタイムアタックや2P対戦で使用できます）。こうして、自分の腕と所持している車の充実で自信をつけたら、タイムアタックで自分の腕を試してみましょう。ちなみに『R4』で登場する車は、グリップタイプ（タイヤが滑りにくい）とドリフトタイプ（タイヤが滑りやすい）に分けられます。タイプによって走り方は大きく違ってきますし、コースによっても有利なタイプは変わるので、どちらがオススメかは一概に結論は出せません。ゲームを進めながら、どちらが自分向きかを見極めましょう。ドリフトが苦手という人にはグリップタイプが向いていますし、ドリフト命な人（シリーズを遊んできた人）ならドリフトタイプがピッタリです。あと、今作はシリーズ中でもっともドリフトが使いやすくなっているので、今までドリフトを毛嫌いしていた人も試してみる価値は十分です。興味のある人は、紹介記事や今後の攻略ページを参考にチャレンジしてみましょう。



◀グランプリで好成績を上げて、ステキな車を手に入れましょう。愛車の数とともに、あなたのハマリ度もどんどんアップしていきますよ。

R4はじめて物語



スピードだったら負けないぜ、オレはドリフトバリバリスター　その4

●『リッジレーサー』シリーズの未来　～次回作に望みたいコト～

『R４』でのグラフィックやシステムの完成度は、もうこれ以上は望めないほどすばらしく、それを実現するには新型ＰＳの登場を待つしかないと思えるほどです。でも、常に高見を望んでしまうのが、ユーザーの性。ここでは今後の『リッジ』シリーズに望むことを考えてみましょう。『リッジ』シリーズでは、メニューがすべて英語で表示されます。確かにカッコいいんですが、今回は特にパッと見て意味がわかりにくくなってしまっています。グランプリモードのセーブも、ちょっと不親切な部分が見受けられます。例えばグランプリ優勝（エンディング）のあとにセーブポイントが用意されていません。そのため、グランプリで優勝してから、一度ガレージに入って忘れずにセーブしておかないと、その優勝の恩恵がメモリーカードに残らないことになってしまうのです。あと、新車をタイムアタックなどで利用するにはガレージで登録しておく必要があります。８台目までは自動登録されるのですが、９台目以降の新車入手時は、その車をタイムアタックで使う前に登録し直す必要があり、最初にプレイしたときには戸惑ってしまうことでしょう。車の操作性では初心者への配慮もバッチリだった作品だけに、こういった細かい操作性でも、工夫が欲しいと感じてしまいました。最後にもう１つ。このシリーズでは『R４』も含め、残念ながら実在する車は登場していません。リアルさよりも走る快感を追求した『R４』では、登場車種もオリジナルという設定の方がマッチするのはわかるのですが……『リッジ』シリーズの大ファンならではのワガママを並べてきましたが、ファン一同、それらが実現する日を待ちたいものです……というか、待っています。



◀ここまでカッコよく車を見せてくれるのですから、できれば実在車を登場させてほしいもの。カーマニアの感情移入もアップするはずです。

おいしくてみるみるつよくなる【DS非対応】

ぬりえの時間

左ん プロフィール グラフィッカー、ドットマシン、マウス使い、マンガ家、[illegible]と呼んで「[illegible]から来た業界渡り鳥」。得意のセリフは「だが、業界じゃあ２番目だ」だそう……ウソです。



イラスト／左ん

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

いつも熱く燃えている電撃コラムスに冬は関係ありません。たとえ12月になろうと、いつも心は太陽なのです。太陽族です…さ、寒い。

★電撃ドリームキャストだよ！

ついにドリームキャスト発売でございますよ。どうしよ。買うのかな〜、もっとあとにしようかな〜。というワケで予約してなかった私です。だって今、ハードを買ったってソフトの選択肢がなさす……アラッ！　オバちゃま、つい本当のコトいっちゃいそうになっちゃったわ。まあよいわ。これＰＳの本だし。

さて、新しいハードの行く末を左右するのは参入するメーカーや発売されるソフトであります。では、参入する側にとって新しいハードってどうなんでしょ？　古くからコンシューマーソフトの開発に携わってきたＸ氏にお話を伺ってまいりました！　誰それ!?　とにかく、自称「家庭用ハードの広辞苑」という方ですから、さぞかしスゴイ話が聞けるに違いないですゾ！

「だいたい上位機種の開発には、社内選りすぐりのスタッフが集められるから、どーしてもその中に入りたいワケ。それだけ自分のウデが認められているってことだしぃー」。へ、へぇ〜。「開発の人間はもともとゲーム好き。ユーザーと同じで、新しいハードが発表されれば期待するし、同時に現行のハードがつまらなく感じるってゆーかー」。ほお〜。「でもって、ほかのメーカーのヤツと飲みに行ったりして『今なにやってる？』という話になってぇ、そういうときに『ん？　ドリームキャストだけど』なんてゆーとスゲェカッコイイじゃん」。そ、それはたしかにカッコイイかも。「上の人間にしたって、新しいハードのことなんてゼンゼンわかってないしー。ただ、大手だとかビッグタイトルが『あのハードに！』ってことになると『あ、このハードきっとイケるんじゃん！　じゃウチも』って、ドッと参入してくるんだよねー」。は、はあ……大変お勉強になったザマス。しかもとってもわかりやすい〜。要約すると「ワシらはタダのミーハーじゃ！」ということですね。ってなにそれ!?　もうよいわ。あっち行けー！

なんだかイヤ〜な話が飛び出してしまいましたが、このよーなヤカラばかりではモチロンないのです。いわゆる１つの「ミーハー魂」が業界を動かしていることもあると……お、思われたくない……。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い
Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真近況 今度のDでは振動に対応しました。なんか振動ってデバッグがメンドくさいんですが、妙なおもしろさがあって、ついつい凝ってしまいます。お楽しみに！

★あくまでウワサだけど楽しみなお話

えっ、ＰＳ２（プレイステーションの次世代機のことを、ここでは仮にそう呼ぼう）のＣＰＵが発表されるって？

つい最近のことだが、ＰＳ２のＣＰＵではないかと推測されるものが発表される……というニュースが入ってきたので、今回はその内容を解説してみよう。

といっても、ＳＣＥＩ、あるいはＳＯＮＹ本体から新聞発表があったなんてニュースではなく、ちょっとおもしろいことに学会筋から出てきた情報なのだ。具体的には電気とかコンピュータ関係で「ＩＥＥＥ」と呼ばれる学会があり、来年２月にアメリカで開かれるこの学会で、ＳＣＥＩと東芝が共同で開発したＣＰＵを発表するという記事が技術動向専門誌（日経エレクトロニクス）のホームページに掲載されて「ＰＳ２のＣＰＵが発表されるのか？」という記事になったわけだ。

で、気の早いマスコミなんかでは「11月末発表か!?」とか「来年発売！」とか「ＤＶＤ搭載」とか「モデムも搭載される」とか、例によっていろいろなことをいっているわけだけど、ここでは、まずそういう情報をチェックして、どういう背景からその推測が出てきているのかについて、１つずつ簡単に解説していこう。

まず、ＰＳ２に限らず発表までのドリームキャストでもそうだったのだが、新しいゲーム機というと、すぐ求められるのが「発表／発売時期（今回は11月発表、来年発売とウワサされている）」と、「モデム」についての情報。「11月発表か!?」などとウワサされたのは、簡単にいえば「ドリームキャスト発売にぶつけるのでは？」という憶測だろう。そう思えば、あまり気にしなくてもいいようだ。もしも発表されたら、それはそれは大騒ぎになるのはたしかだけどね。

またモデムについても、どこかの「極秘」情報でもない限りは、単純に憶測と思われる。たしかに搭載されてもおかしくはないが、逆に載らなくてもおかしくはない。インターネットの普及やら、音楽をはじめとするさまざまな情報のネット配信が進んでいることなどを考えれば「あっても悪くない」のは事実なんだけど、ネットワークゲームに関しては日本では本当に難しい問題を山ほど抱えているので、少々疑問のあるところだ（その辺はこれまでに何度かお話した通り）。

さて、この２つについてはこれくらいにして、それでは、先述のホームページで明かされたその論文の内容から、想像されうる予想、推測に話を移そう。

まず、なぜ今回発表されたＣＰＵがＰＳ２のＣＰＵではないか？　と予想されているのかについて。その理由の第一は、共同発表者の一方がＳＣＥＩだということ。当たり前の話だが、こりゃあ「怪しい」よね。さらにＣＰＵのコア（核）がＭＩＰＳ系でできていること。ここで思い出してほしいのが、ＰＳのＣＰＵはＭＩＰＳのＲ3000カスタムということ。今回発表されたのもこれと同じ系列のＣＰＵであり、なおかつＳＣＥＩが共同発表者ということになれば、ますます怪しくなってくるよね。そして、さらに怪しいことに……このＣＰＵは、実はＭＩＰＳのＣＰＵというだけでなく、シグナルプロセッサと、いくつかのハードウェアがひとつにまとまった、非常に規模の大きなチップなのだが、その設計がＰＳの設計に実によく似ているのだ。

具体的にいうと、モーションＪＰＥＧ（ＰＳのムービーを再生するのに使用されている技術）に対応する部分にＭＰＥＧ２（ＤＶＤなどに使用される画像展開用の技術）が搭載され、ＧＴＥ（行列演算用エンジン）に対応する部分として、10個の積和演算器と４個の除算器が用意されている。つまり、ＰＳのＣＰＵをこの数年の技術革新をフルに利用して作り直したら、こうなるだろう……と思われる構成を取っているわけだ。

言い方を変えると「ＰＳを作ったＳＣＥＩが、ＰＳと同じスタイルのＣＰＵを東芝と共同開発したものを論文として発表する」ということにも、なりかねない。この考え方でいけば、どう考えたって「このＣＰＵはＰＳをスケールアップしたマシン、すなわちＰＳ２に搭載されるものとしか思えない」ということになってしまうワケだ。だから、ゲーム業界中が注目しているわけだね。

次に「来年発売か!?」といわれていることについてだが、ここで重要なのは学会に発表される内容が「チップの設計そのもの」だということ。これも予想なのだが、設計はそれなりにできていて、そして試験的な生産もなんとか終わっていて、工場で大量生産できれば、当然使うことができる。つまり実用寸前と予想した場合、「来年の末には発売可能なのではないか？」という憶測も出てくるだろう。推測の上に予想やら憶測やらを重ねることになってしまうのだが、ノストラダムスの大予言でも当たらない限りは、来年の発売は不可能ではないような気がしてくる。もしかすると、来年「12月３日発売」というのもあり？　なのかもしれない。

そして最後に「ＤＶＤ搭載」について。そもそもＤＶＤとは？　というところは、ここでは割愛させてもらうとして、この推測の基になっているのは、ＭＰＥＧ２、つまり「一般的にはＤＶＤに使われる画像用のプロセッサ」が搭載されているということだ。といっても「だからＤＶＤが載るんだ」というほど、単純な話じゃあない。たしかにＭＰＥＧ２とＤＶＤは密接な関係にあるが、ＣＤでもハードディスクでも問題なくＭＰＥＧ２は動くのだから、ＤＶＤだと断言できるわけじゃない。価格の問題を無視すれば、ＰＳ２は実は16ＧＢぐらいのハードディスクが搭載されていて、ＺＩＰ形式に圧縮されたソフトが提供される……なんてムチャクチャなことも考えられなくはない。容量の問題を無視すれば、今のＣＤを使うことだって考えられるのだが、最初に書いたハードディスク搭載なんてムチャクチャなのはちょっと考えられないし、ＭＰＥＧ２は猛烈にデータを食うので、少なくともＣＤでは容量が不足するのは目に見えている。

ということを逆に考えるならば、もしこのＣＰＵがＰＳ２用のものだとするならば、ＭＰＥＧ２のデータが２時間ぐらい（最低でも１時間ぐらい）は入り、大量生産が可能で、なおかつコピー問題に強いメディアで、ソフトが供給されなければならなくなるのだ。

というわけで、この「ＣＰＵ」の発表を巡って、今、業界はかなりの大騒ぎをしているわけなんだけど、では、これが本当にＰＳ２のＣＰＵである可能性はどれくらいあるのだろうか？　僕は、今まで書いてきたことを考て、かなり可能性は高いと思っているし、そのマシンのメディアとしてＤＶＤが選択される可能性も高いと思っている。

でもだからといって、何かをあせる必要もない。

マシン自体はまだ発表されていないわけだし、まだまだＰＳで遊べるし、これから先、楽しみなソフトも山ほどあるわけだから、ＳＣＥＩからの本当の発表をのんびり待つのがいいんじゃないだろうか。

あ、でも本当にＤＶＤが搭載されるとしたら、ＤＶＤのソフトぐらいは、今から買い始めてもいいかもしれないね。アニメ系も充実してきたことだし。

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりんプロフィール 「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はＢ級ライセンスを持つ腕前なので、ＲＣＧはＯＫ！　名古屋と車と『ライダー』もおまかせです(笑)。

★仮面ライダー様の新事実発覚！ でもLoveよ!!

先日、大学時代の友人の結婚式で名古屋まで足を運びました。我が愛しの愛車で東名高速をひたすら西へ。私は東名のＳ．Ａの中では浜名湖が一望できる浜名湖Ｓ．Ａがお気に入りなんですけど、この日は改修工事中であのすばらしい景色が見られなくて残念。しかし、予定していたよりも早く名古屋Ｉ．Ｃに到着。そこから、名古屋高速３号線に乗り熱田神宮へ。この熱田神宮で有名なのが名古屋名物〝ひつまぶし〟。この名前が最初〝ひまつぶし〟だと思っていたけど(笑)。これホントおいしいです。それにしても、名古屋市内の高速道路ってけっこう走りやすいですね。流れていく街の景色もいいし。そして、名古屋から小牧ＪＣＴを経由して中央高速で長野へ。



イラスト／よしきくりん

ここにも友人宅があるので、ちょっと１泊。大自然に囲まれて空気も新鮮。気分爽快リフレッシュ！　この２日間で約800ｋｍほど走りました。愛しの愛車はオイル交換もしたばかりでエンジンの回りがいいのなんのって……!!　ドライブ気分満喫の２日間でした。

さてさて、そろそろ前号では語りつくせなかった『仮面ライダー』の第２弾レポートを……「えぇぇぇぇぇっ！　仮面ライダーって、バッタの改造人間だったの!?」……大ファンの私としたことが、不覚にもこの事実を見逃していたのだ。ちょっとショック!!　27年目にして新事実発覚……まっ、事実が判明して良かったわ(笑)。

ストーリーモードでは、その当時のテレビの世界をリアルに再現しています。これまたファンの私の心をよりくすぐってくれるのよね。第１話から始まるドラマ仕立てで、実際に使われていた音響効果もそのまま。１話クリアするたびに「次回予告」が流れて、まさにあの時代にタイムスリップした感覚。私、もぉ～ワ・ク・ワ・クです。おまけに、戦いのシーンでの音楽も闘争心をかき立ててくれるし。〝愛しの仮面ライダー様〟に首ったけ!!

また、なによりもうれしいのは、ライダーカードの復活です。私もあの当時、カルビーの「仮面ライダースナック」をせっせと買い込み、収集したものです。500種類以上もあったカード。しかし！　１枚も手元に残っていないというのはこれまた不覚であった……。でもこのゲームで勝利すれば、夢のライダーカードをアルバムの中に保存できるもんね。

ライダーストーリーをクリアしたら、今度はショッカーストーリーに挑戦よ。私のライダーストーリーはまだまだ続くわ。仮面ライダー様～、Loveですぅ。

ソフトメーカー広報さんによるリレーコラム！
広報ラブストーリー

広報さんプロフィール 阿部さんは、カプコンさんのゲーム同様、完成度の高いブラックスーツが似合うマジメな広報さんです。ホントはものすごく若いというウワサなんだけど、今、いくつ？

★「カプコン」といえば、なんでしょうねぇ……？

今回は登場広報さんでは最年少……というウワサの株式会社カプコン開発本部業務部パブリシティチーム（あらためて書くと、広報さんの部署名って、長かったりするのね）の阿部さんです。ヴィジュアル系なので、ホントは写真も載せたかったんですけど、スペースの関係で割愛。読者のみなさん、イベント会場なんかでチェックしてみてくださいね。では、さっそく、阿部さんに登場していただきましょう。ぞうど！……もとい、どうぞ！

★

「カプコン」というメーカー名を聞いて、みなさんは、どんなゲームタイトルを思い出しますか？　『バイオ』？　『ＺＥＲＯ３』？　ありがとうございます。たしかにそうですが……でもね、カプコンはそれだけじゃないんですよ！　88年に現在の格闘ゲームの基礎となった『ストリートファイター』が世に輩出されるもっともっと以前から、カプコンはゲームを作り、ヒットを重ねてきました。今回は「ゲーム＝ＰＳ」という、いわゆる「新人類」(死語)のみなさんに、カプコンは昔こんなゲームを作っていて、こんなことをこだわってきたんだということを『カプコンジェネレーション』を通じて解説しましょう。

まず第１集。『19～』シリーズ３作品が収録されていますが、『1943』と『1943改』って、あんまり変わんないじゃん、と思う方も多いと思います。しかし、実際のゲーム画面にさほど違いはないものの、難易度を落としたり、使いにくかった武器も改善したりと、細かいところでリニューアルしているのです。余談ですが、これは第５集の『ストII』シリーズ３作にも同じことがいえますね。下手をすれば「前作の焼き直しを２重売りしている」などといわれかねないわけですが、計算し尽くされたリメイクをあえて行う。これに関しては意見が分かれるところですが、それだけ作品にこだわりを持つ、妥協した作品は作らないというカプコンの姿勢が、昔からあるわけなんですね。あの『バイオハザード２』を、あそこまで完成しておきながら作り直したのは、この姿勢を今まで崩さずにいられたからなのです。こだわりといえば、第２集収録の『魔界村』シリーズ。これも、超美麗なグラフィックと驚くほど高い難易度……本来なら投げ出してしまいたくなるような内容ながら、あそこまでの大ヒットになった要因は「その絶妙なるバランス調整」にあると思います。何度も同じ場所でつまずくけれども、あるとき、ふとしたきっかけで先に進めるようになる、このまるで初めて自転車に乗れたときのような快感が、この作品にはあり、そのように仕組まれたバランス調整に、開発スタッフのこだわりがあったのです。

今回は『カプコンジェネレーション』第１集、第２集で、カプコンのこだわりを解説してみましたが、もちろん第３、４、５集にも、そうしたこだわりの生んだ名作たちが満載です。みなさんも、ぜひ一度、プレイしてみてください。あなたにとっての「カプコン」が変わるかもしれませんよ。

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール フリーの業界事情通の方。前職は「ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー」だったため、流通関係の話はもちろん、ゲーム・パソコン関係の話もおまかせなのです。

★いったい誰のための中古論争なのか？

前号のコラム原稿を書いていた頃は、東京近郊ではまだTシャツでも歩けるくらいあたたかい日があったのですが、この原稿を書いている今日この頃は冬物のコートを着て歩いている人もちらほら目にするようになりました。たった2週間されど2週間で、季節は冬へと変わりつつあります。気の早い商店街では、すでに気分はクリスマスってとこもありますしね。ゲーム業界も年末商戦に突入です。

その先陣を切って「ドリームキャスト」が発売となりました。この原稿を書いている時点では、かなりの品不足になりそうだとの情報が飛び交っていましたが、実際はどうなるでしょうか。買うことができましたか？

まあ、品不足でパニックになるほどのブームとなってくれれば、ゲーム業界全体の活性化につながるとは期待しているんですが……。

先日ラジオで「激変するかゲーム業界」といったようなタイトルで特集番組を放送していましたが、そこで解説者が「ドリームキャストの品不足は、入手できないほどの人気商品だということを演出するためという説もある。年内には十分な数の出荷ができるはずだ」という話をしていました。ほかのメーカーはともかく、私の知る限り、セガってそんな小細工ができる会社じゃないんですけどね(笑)。

さて、ゲームショウレポートで1回お休みした中古問題のお話を続けたいと思います。これまでメーカー側の言い分、流通側の言い分、そして法的な解釈とお話してきました。どちらもそれなりの論拠を主張していますし、法曹界(ほうそうかい)でも大きな問題としてあちこちで取り上げられています。

しかし、この論争には本来一番重要であるべき立場の人々が参加していません。それはみなさんユーザーと、ゲームを作っている人たちです。「えっ？　ゲームを作っている人たちって、メーカーじゃないの？」と驚かれる人も多いと思いますが、ソフトメーカーはすべてのゲームを社内だけで作っているワケではありません。

ゲームソフトは、みなさんが想像している以上に多くの人が関わって製作されていきます。特に最近のようにゲームが大型化、複雑化してきますと、作品によってはヘタな映画を作るよりずっと多くの人手が必要となるのは容易にご理解いただけると思います。

おおまかなプログラムの流れと全体のデザインをおこすまでは数人で作業しますが、いざ本番の制作となるとさまざまな業種の人々の共同作業となります。

例えば、グラフィック関連だけをとってもキャラを作る人、マップを描く人、アイテムを作る人、動画があればアニメーターやCGデザイナーも……といった具合ですね。大手のソフトメーカーであれば、これらの人材を社内に揃えているところもありますが、ほとんどの場合はそれぞれの専門の会社に「外注」することになります。

場合によっては、企画から制作まですべてを外部の会社にまかせて、自社ブランドで販売のみを行う、といったケースも少なくはありません。

ずっとDPSをご愛読いただいている方は覚えていらっしゃると思いますが、以前このコラムで「ゲーム業界残酷物語」という連載をしたことがありました。そこでもご紹介をしたのですが、こういった「外注」先で仕事をしている人たちはいわゆる裏方ですから、ゲームの製作者としてスポットライトが当たることはまずありません。作った物はほとんどが買い取り契約になっていますから、例えその作品が大ヒットとなっても収入には反映されませんし、作者の1人として名前が出ることもありません。

それどころか、経費削減の名目で、不当に安い金額しかもらえなかったとか、親会社の都合で仕様変更になったのに、そのコストを請求できなくて赤字で苦しんだとかいう話はたくさんあります。

ソフトメーカーの社内でゲームを製作している方々も、その立場はサラリーマンである場合がほとんどです。ゲームの製作者として名前が出るのは本当に少数です。この本にたくさんのゲームが紹介されていますが、この人が作った、とわかるものは何本あります？

ここで私がお話したいのは、ゲームの著作権について争うのなら、本当の意味での著作者の権利についても論究しなくてはいけないのでは？　ということです。書籍にしろ音楽にしろ、まず著作者があって、そこから著作権者（その著作権を使うことができる人。必ずしも著作者と同じではない）の権利がどうこうという話があるワケですよね。

私は機会があるごとにゲームソフトを文化として残せるように著作物として扱うべきだと主張してきました。これだけの創造力、技術力を駆使して作られる作品を、単なる消耗品としてしまうのはもったいないですよね。また、本や音楽と同じようにみなさんの心に深い感動を与えてくれた作品もあったと思います。著作物としてきちんと保護さえすれば、すぐれたゲームは時代を超えて、プラットホーム（ゲーム機のハードの違い）を超えて生き続けることができるでしょう。

■このゲームの中古問題論争では、著作権の解釈がポイントとなっていますが、実際は著作権をタテマエとした「販売の権利」争いとしか思えないんですけど……。次号ではそのあたりのガマンできない怒りと、ユーザーとしての言い分を爆発させたいと思います。



イラスト／菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応
やがて来る未来の自分のために熱くがんばる…知恵とハガキの読者様ページ



まんが／岩瀬さとみ

PSの奴隷は絶好調発売中のPZG作成ソフト「落ちゲーやろうぜ！」は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよお店で売ってなかったら注文しよう！　と露骨な宣伝も許してくれるPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は簡単、ハガキを買って、何か書いて(描いて)あて先明記でポストに入れるだけ。

本当の自分を求めて日夜努力し続ける読者の皆様！　こんにちわ！　…そんなわけで今日は、ボクの恥ずかしい体験を聞いて下さい、いや、聞け。アレは15歳の時の技（以下略）

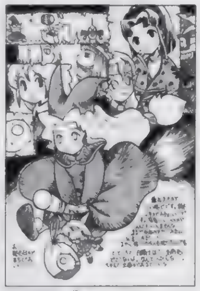
その松坂牛の叩きは金色に輝いていた。「う、う、う、うま～いぃぃぃ！　か、身体がとろけそうだ！」審査員が座り込む。「こ、これは電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペックっていう事実を考えてみてもうますぎる！」もうひとりの審査員は立ったまま小便をもらしている。「どうすればこんな料理が！」「秘密はコレです！」バーン！　料理人が指さした先には涙を流しながら売られていく子牛が154頭。モーモーとうごめいていた。「泣き子牛…」

安らかに清らかに！　今年の冬はゲームをしないぞ？

な～んて決めてもそうは守れないのが人間ってかんじい　ゲームするたびに生きてるんだなぁって

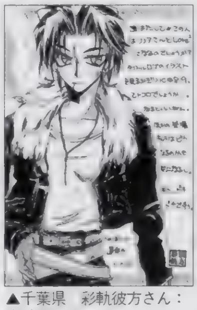

▲宮城県　NAKOさん：キャラ選択がシビアですよね。後悔バリバリです。

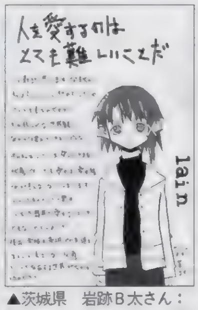

▲和歌山県　日向アキラさん：会話のバリエーション、イベント、豊富ですから。


▲和歌山県　太一さん：出番……ないみたいです。ナルシアちゃんも……。


▲大阪府　碑みたまさん：進みません。イベントでやっと「2」が？


▲東京都　山師さん：ある意味激しいゲームになりそうです（笑）。


▲千葉県　彩軌彼方さん：恋愛関係ビシビシなんでしょうか？


▲茨城県　岩跡B太さん：難しいことです。そして悩んで大きくなります


▲大阪府　小林賢治さん：髪の毛って当たると痛いですよね。結構

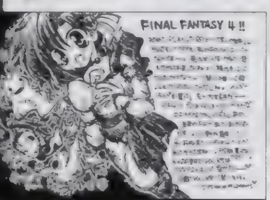

▲東京都　MAYさん：天然ボケですから。お話を盛り上げてくれそうです


▲埼玉県　宮夢るなさん：キャミは胸ない方が似合うっていいますが。


▲福岡県　蒼月さん：悲しいんですよね。人でないツラサが……


▲岡山県　藤本Rさん：マネーと勇気。どちらも大切ですから


▲東京都　キュービィさん：もっとカワイイのもたくさん欲しいです


◀福島県　ユズコさん：昔小さいリディアにメテオ覚えさせるのが流行ってました


◀宮城県　フォレストさん：『VI』いいですよね。出ませんかねぇ？　ムービーバリバリで。イベント増やして。


▲富山県　藤沢直弥さん：よくできてます。カード集めも楽しいですし。


▲神奈川県　ひさぎさん：バツで着せたらしいですから。


◀岡山県　樹宮匡平さん：誰かに認められるっていうのはうれしいし、自信になります　さらに自分自身も楽しんでハガキを描くのも大切です。


◀岡山県　のぶすけさん：冬休みに遊ぶゲームを決めるのっていいですよね。外れたときはアレですけど。


▲大分県　英桃さん：女の子の熱い戦いってヤツなのでしょう。


▲香川県　夏上夕座さん：目つきがいっちゃってるのでステキです。

「ゲームをしているような人間は愚か者だ、ゲームは世の中のムダだってセリフを言い切る大人が、私の周りには数人います。その人たちによってなんだか妙に、学校、家でゲーム好き＝悪って感じに設定されちゃってます。確かに、勉強をしないでゲームだけをしているのはマズイと思うんですけど、ゲーム自体がムダってコトはないと思います。どうです？」秋田県　美柄羅素さん：

DPSはゲーム誌ですし、このページもゲーム好きのための読者ページなワケですから、ゲームをプレイする人＝愚か者っていうのにはものすごく異論があります。が、その辺はプレイしている人の状況によっても大きく変わってくるもの。それこそ、受験生が連続徹夜でゲームにハマッているのを先生が見たら「ゲームをしている人間は愚か者だ」というセリフが出てきても仕方ないかもしれません。なのでその辺は大目に見るとしても……もうひとつの「ゲームは世の中のムダ」ってやつは……逆に世の中に必要なモノってなんでしょう？　ゲームが本当にムダなのだとしたら、マンガもアニメもムダ。小説も、趣味的なモノは全てムダ。そんな世の中……。つまらないですよね。少なくともオタク的な趣味を楽しいと思う人にとっては。ゲームはムダだと言い切る人にも趣味はあるはず。なぜ、ソレに置き換えて考えられないんでしょう？　と、今度そういう風に言われたら突っ込んでみましょう。それでも言い張るなら……その人とは「話が通じない」ってことで相手にしないのが一番かもしれません。と、突き放すのはカンタンなんですが、そうして怒られてるってことは、相手は貴方のことをなにかしら考えてることが多いわけで……ムチャなことを言っていても、どこかに相手の伝えたい何かがあるはずです。それをちゃんと聞くのも大切でしょう。大人になっちゃうと怒られる機会も少なくなるモノですから。

「最近なんか疲れてます。勉強も運動も、ゲームもなんか何もする気が起きません。こんな時は無理矢理でも何かした方がいいんですかねぇ？」神奈川県　ラスファーさん：

貴方の現在の状況にもよりますが、何もせずにボーっとしていられるのならソレはソレでいいかと思われます。焦らず、何もせずに座ってるとか。人間、ボーっとしているとついつい何か考え始めちゃうモノです。で、いつの間にか次に何をしようかが決まってくる。じっくり時間をかけてワサとフラフラするのも必要なことです。詰まっちゃったらとりあえず休憩。正しいかどうかはともかく、後悔しない選択ができるハズです。

ロボコン0点な人

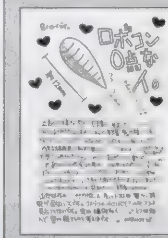
消費税サービス

ゲームを断って3ヶ月。我ながら凄いことだ。　（ほ）

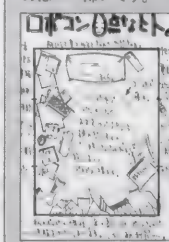
最近、我が家にビーストウォーズが増えてきました。修練のかいあってガルバトロン様をソラで変形させることができるようになりました。でも、マグナボスはまだ無理です。ビーストウォーズ（コレの略称ってなんだろう？）のことをもう少し勉強しようと思ってインターネットをうろついて見たら、あまりの深さにビックリ。トランスフォーマーまで遡られるともうワケ分かんないです。それはそうと、邪魔な箱は全部捨てて、中身だけ収納ケースに入れてあるんですが、すでにカオスと化してます。箱のまま積み重なってれば、「ああ、マニアだな」で済みますが、これでは本当に精神年齢5歳の世界なので、我ながら情けなくて涙が出ます。

しかし考えてみると、サイボーグといい、ビーストウォーズといい、各種人形といい、私が引っかかってるものはことごとくタカラ。トイ関係の出費の8割はタカラだと思う。とくに、ここんとこのタカラへの貢ぎっぷりはただ事ではありません。そんな私のために、アセルスをドールにして下さいタカラさん。『2』がでる前に！　あと、バーンガーンのおもちゃを商品化してくれると嬉しいです。

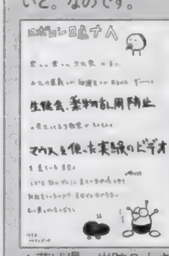
タカラも罪作りだね。っていうか、直にメーカーさんにお願いすれば？　あ、恥ずかしいからダメか、お前。（魔）



▲福島県　ユズコさん：虫がウゴウゴしてるのは……怖いです。



▲長崎県　霜降さん：ベッドはキレイにしないと。なのです。



▲茨城県　岩跡B太さん：そういうときってありますよね。

遅いからと言ってあんまり興味なさそうな感じ　速さに馴れちゃったんでしょうねぇ　しかしそれを知らない私にとっては比べる対象がどうしても「新～」になるから、てんで困らないんですねぇ　ただ、戦闘が終わったあとの復帰で少し引っかかる感じがあるんだよなぁ　復帰に関しては、新　の方が速いかも　あと、SS版でもそうだったみたいだけど、フェイズ変更のときブラックアウトするんですね。これがチトうざったいかな　セーブは相変わらず遅いけど、これは仕方なし　そんでもって特筆は、ソフトリセットからの復帰がめっちゃ速くなっている（SS版よりはめっちゃ遅いらしいが）　新　のとき、1分近くかかっていたのが嘘のようです　と、まぁ誉めてきましたが、全体的な印象は、敵か多い、増援か多い、戦闘が多いとなんかしんどい　最初の面終わらせるのに30分かかったんですけど……（ほ）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。決算はまだまだ先なので、みんなガンバって下さい。ハガキ送ってね！

ちゅーかまたも原稿遅いよ　忘れるのだけはなんとかしねぇと（魔）

さて、この号が出ている頃には、さすがにＰＳ買ってると思います（つまり現段階で買っていない＝な〜んもゲームしてない）。少なくとも「Ｒ４」が出る12月３日までには買ってるでしょう　前回書いたときは、コレの存在をすっかり忘れてましたね　さくやに行くとトイを買ってしまうので今度は素直に近所のゲームショップで買います、ハイ　まったくゲームをしていないとはいえ、それは（自宅での）趣味の範囲での話　編集部にはＰＳはゴロゴロあるので、そこでひょろっと遊んでみたりはしています　そんな中で今回は「スーパーロボット大戦Ｆ」について　もちろんＰＳ版で〜す。Ｄの奴隷でも少し書きましたが……まあ誰もが、気になる読みこみはＳＳ版よりも少し遅く（多分）、「新〜」よりも凄まじく速い　ＳＳ版に関しては遊んでないので実際どれくらい違うのかは知りませんが、ＳＳでプレイ済みの人は

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

つい最近、弟の知人が、木村郁美アナの載っている雑誌を弟経由でよこしてきた。ありがたく受け取ったが、シラフの時に聞く読者の反応ほど、はずかしいものはない(笑)。(中)

まず始めにＮＨＫの久保純子様、このたびは紅白の司会役に抜てきされ、わたしもうれしく思っております。いやぁ、まるで磁石が反発し合ってるかのような、地に足のついてない記者会見でしたね(笑)。久しぶりにえらいものを見させてもらいましたわ。

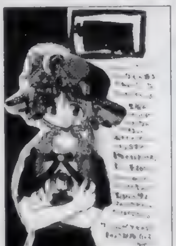
ところでキミたちは安達涼子というタレントを知ってるかな？　いや、普通は知らないんだけどね。ある時は「上曜一番！花やしき」(フジ)のみんみんガールズ、ある時は「Ｋ－１最強宣言」(日テレ)のアシスタント、ちょっと前は「マーメイドミュージアム」(テレ朝)のモデルと、トコトン背景になじみまくってるコですから。ちょっとつり気味でシャープな目元ながら、目の下のふくらみ(なんていうんだ？)の大きさがやさしさを加えている感じ。坂を自転車で駆け降りる時の風みたいな、カジュアルで爽やかな笑顔(ちょっと作り顔っぽいけど)と相まって、好みの容姿だね。女性タレント５本の指に入ってます。

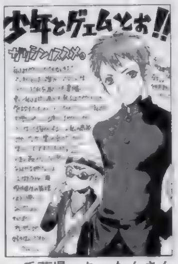
でもアレだね、ルックスで気に入ったところが、じつは本人にしてみればキライだってこと、わりとあるよね。涼子ちゃんの場合はどうか知らないけど、ひょっとしたら「はれてるみたいでイヤ」と思ってるかもしれない。しかし、もしそうだとしても、現にそれが好きだという男はココにいるわけで。とどのつまり、容姿の善し悪しなんてじつにあやふやなものなんだわ。あ、そういえば某　　　にも昔そういった例があったな……どえらいブ(以下自主規制)。


▲大阪府　ポリ子さん：深津さん、いいですよね。映画大人気ですし



▲宮城県　愛奴でGOさん：い……痛そうです　ちょ切れたら……。


▲宮城県　白河風華さん：喪服はゾクゾクなのです。やっぱり。



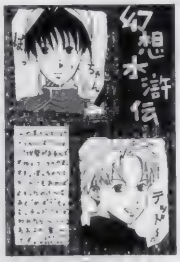
▲千葉県　ちったんさん：詰め襟外してると先輩にしめられます。



▲新潟県　RATAさん：かなり女子校なのです。毛抜き……。



▲京都府　ALICEさん：ものスゴイごちゃ混ぜです。いい感じです。



▲東京都　那由他さん：テッドは……あっという間でしたから……。



▲秋田県　榊雷輔さん：はまればなんだってイケマスよ！　ＧＯ！



▲奈良県　ひろたかまつこさん：名作ですから　パンダ大興奮です

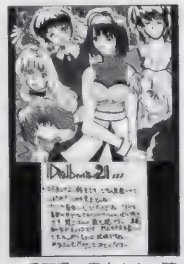


▲石川県　更人黙夜さん：しかも重いですよね　盛りだくさんですけど


▲福井県　はせがわ皐仁さん：小説は細かい心理が判る場合多いですよね。

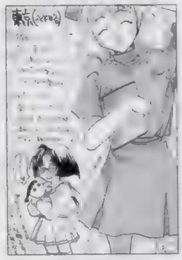

▲東京都　パー子さん：そうしても１度やりたくなったりして。


▲滋賀県　仙蛙さん：ピンクのボンボンでチュチュ。似てます


▲長野県　貴幸さん：確かに地味ですねぇ　ソコソコＯＫなんですが

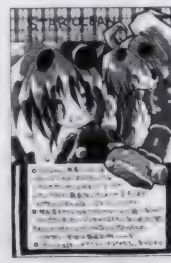


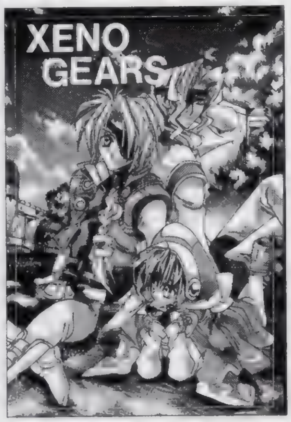
▲神奈川県　マコモさん：ないでしょうねぇ……続編はいつの話？


▲大分県　英桃さん：セリフ妙に長いですけどね　カワイイですよね



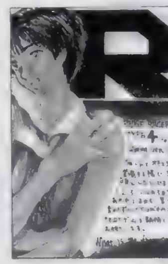
▲群馬県　もかしさん：リーダーの義務です。ソレだけはしっかり


▲岐阜県　葉月ひとみさん：レベル999は聞きませんねぇ。ムチャです



◀千葉県　柴田恭子さん：こんな風にのんびりした休日を過ごしてるんでしょうか？　ゲーム後も仕事忙しそうですよねムチャクチャ。国民のみなさんもちょっとくらい休んでも怒らないと思うんです。


▲群馬県　陸と海さん：そうですね。やっぱりファンタジーですよね。



▲福岡県　ホルヲさん：いいですよ。サクサクいけます。迫力です



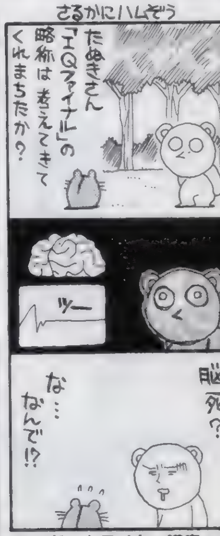
▲岐阜県　葉月ひとみさん：ギア戦でなくても召喚できるから大丈夫ですよ。魔法のつもりで使えばＯＫです。



▲群馬県　のみねこさん：ＳＦＣで生歌はムチャだったんですよ。本当に。

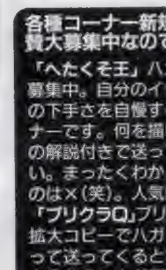

▲岩手県　瀬田戒里さん：むりでしょう。巨大羊だとか？　乗りにくそうです

さるかにハムぞう



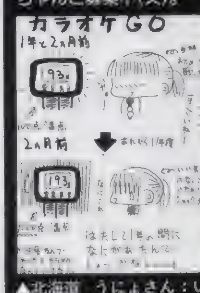
★★ゲームライター講座★★
「ゲーム紹介文で一番大事なことは何でしょうか？」長野県　本田蚕気楼さん：

紹介文で一番大事なのは、ライターがそのゲームをプレイして素直にスゴイ！　と感じた部分。その感動した部分を友人に教えるのと同じノリで文にするワケです。その辺が上手くいけば貴方もプロ？


◀茨城県　プリラフソさん：エライ先生の話がにじみ出てくる感じがステキです

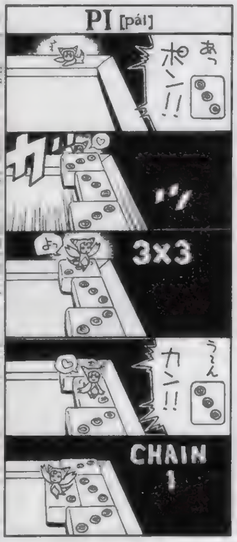
各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×(笑)。人気爆発。「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！「カラオケGO」かなりちゃんと募集中(笑)。



▲北海道　うにょさん：いろいろあったんですよ。

秋葉原でふと思いたって（たつな）、（う）とPCエンジンの「カイザード」を購入。久々にDUO－Rを引っぱり出してプレイ開始！　だけど……るーるーメサイヤの送るSF－S・RPGの名作はムズイ。ちゅーか良くやってたなオレ、ガマン強いっちゅーか。グラフィックやサウンドがアレなのは古いゲームだから仕方ないとしてなによりもバランスが……キビシィ！　主人公機は便利なだけで攻撃力無いしね。久々にゲームでドキドキしながらプレイ中。「スーロボ」とか「ラング」を好きなら１度はやってみてもいいかもしれない　（魔）

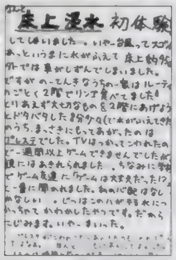


ランキング発表

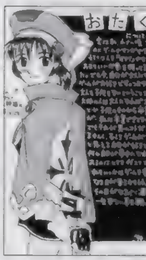
495：山師
465：週末の怪人、のぶすけ
435：RATA
415：ごぢうり
400：水鶏
380：矢渡
375：TOMY、むにゃん
370：柴田恭子
365：東本夕夜、はせがわ卓仁
：雛瀬ユキ
340：祥人
315：佐伯まさめ
310：雨宮五月、湖山たみ
：田中將司
305：小見幸子
300：バー子、リンチンチン
285：卯月渉、都賀行宏
280：紅月朽葉、クラゲ２号
275：ちったん
270：NAKO、ねこ香織
265：S・風雅、みなみ流水
260：スティーブン、太一
255：如月二月、暮新

●250：走馬あづみ、日向ラジヲ、●245：卯月レイヤ、●240：いわきゆーし、●235：とりお、●230：哀原斑、ホルヲ、●210：彩軌彼方、真宮まゆ、櫻璃、●205：北原健光、山口27号、●195：昭直利、めもるん、●190：有栖川恭、いちがやまみ、えんぢまる、広瀬川秋人、楽柚、●185：いふじこう、●180：如月龍牙、セト、想あたみ、檀月子、深野樹里、遊佐サルサ、●175：藤神哉也、水上陽平、●170：えんぜるぼーい、香月りん、十槻久也、仲十泉、●165：くめた夏緒、眠るカバ、バグ12匹、●160：小林恭介、ともの、●155：綾千、谷川蛍雪、●150：市藤にたか、カジサトコ、鵠鴉、宮崎あさみ、●145：浅薙柚椰、樹宮匡平、清和日和子、葉月ひとみ、速瀬宵、日向アキラ、フォレスト、●140：樹村S、十月若依、パラノイア、古川緋色、杜漣司、ユドウフ

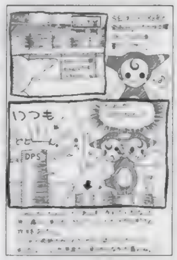
★あなたのハガキを待ってます！



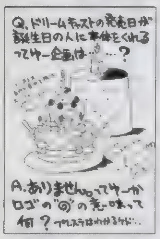
◀岡山県　五十鈴すみれさん：災難でした　今年は災害多かったですから



◀兵庫県　フルフルさん：好きならOKだと思うのです



◀秋田県　霧久れいさん：売れたんですよね？　ね（心配）？



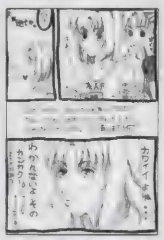
▲東京都　氏江牙さん：なさそうです　そんなキャンペーン。



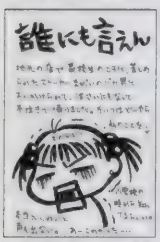
▲静岡県　坂本拓さん：渋いけどいいゲームですよね



▲山形県　すまーとさん：そんなビリーだったら……



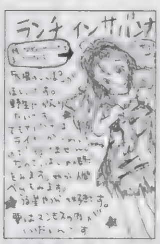
▲香川県　遠坂操さん：ありがとうございます　今号も……



▲岡山県　ひよこさん：泣けますよ　それは怖いですから



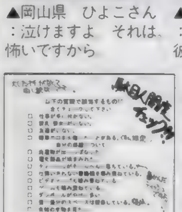
▲東京都　アウーさん：まあ仕方ないですね。彼は男ですから。



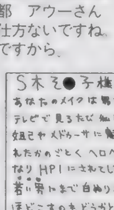
▲岐阜県　ジョニィーさん：マンモス肉は売ってないんですよね



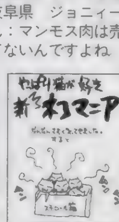
▲宮崎県　えぶえぶさん：良くありますよ。つい動くの



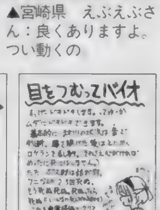
◀千葉県　コバヤシアツシさん：たくさんいますよ　というか……みんな



▲奈良県　ミッドバレイさん：怖いですよね。ヤツ。



▲群馬県　のみねこさん：臭いでしょう。ガンガンです。



▲大阪府　ポリ子さん：そりゃどきどきですね。本当に。

読者参加 小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ１枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは11月30日消印有効　イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この２人（キューは外見は人間。よくできた機械？らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。ギルドの罠にハマリ、反ギルド勢力のカジャラーン帝国騎士団と戦い、街に戻ったボクたち。とりあえず、休息を兼ねてしばらく観光することになった。

「いや、術で攻撃されたことはある　内部からの施設の破壊と陸戦部隊の波状攻撃　そして外から大規模な術攻撃　それが32年前のゲーラストバーンの戦いの時に取られた戦法だ」

ギルドと外法士バラクロセスの最終戦の舞台がここホールステッドだ。妖魔の侵攻と対抗諸国の台頭、無差別テロを装った隙間のない攻撃にギルドは疲弊し、実際この街もろとも壊滅寸前まで追い込まれた

「ふ～ん。なんか全然そんな感じがしないね」

確かに……ホールステッドの街からはそんな傷跡は全く感じられなかった　活気に満ち溢れ、人の往来も激しい

「あのギルド議長の手腕なんでしょう」

それまで黙っていたキューが口を開いた

「マーフィアって人の？　あたしあの人キライ」

「ボクもキライだけど……戦いで傷ついた街を、ギルドを、彼女が全て立て直したって言われてる　そして当時の大陸を覆っていた戦乱の気運を静めたのはギルドの功績だ」

ローディンはなんだかよく判らなくなってしまったようだ

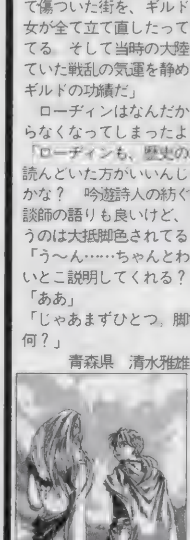
「ローディンも、歴史の本とか読んどいた方がいいんじゃないかな？　吟遊詩人の紡ぐ詩や講談師の語りも良いけど、そういうのは大抵脚色されてるし」

「う～ん……ちゃんとわかんないとこ説明してくれる？」

「ああ」

「じゃあまずひとつ。脚色って何？」

青森県　清水雅雄さん：

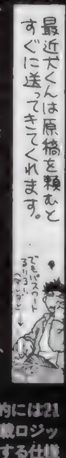


◀長野県　からもも実里さん：戦場前です　戦いの始まり？

ハードの神様の犬Σ

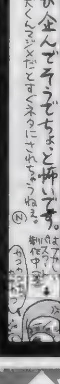
北風が骨身にしみる季節だというのに、扇風機を押し入れから出してピカピカに磨きました。何に使ったかというと酢飯を冷やすため。じつは「Let'sぬぷぬぷっ」に登場していたスシ猫の握りっぷりにワクワクしてしまい「オレも洗剤の計量カップでスシ食ったるでぇ～！」と萌えてしまったのです。しかし、ネタがマグロだけってのは我ながら失敗でしたな。ああ～夢みちゃったんだねぇ～。　（スシ犬）

あ、それと、計量カップではシャリがでかいッス。でもね、味はなかなかのもので、猫まっしぐら！　ってなくらい旨かった。見ためは最悪でしたけど（涙）。それはそうとDVDを買ったらラックに機器が収まりきらなくなり、CDプレイヤーとイコライザがはみ出っこしている状況です。一部では、「ナデシコ」のためにDVDを買ったと噂されていますが……ゴホゴホ。ついでに「ウテナ」も買うんで（苦笑）。今のところ所持しているソフトは「ターミネーター」などのお約束な洋ものソフト４本＋「lain」１本だけ。じつは「ホットショット」とか「裸のガン～」みたいなパロディーを観たいんだけど、ないのよね。……いいんだ、観たいのはオレくらいだろうから。と、ひねくれモードに落ちている理由は「カレカノ」がイマイチ盛り上がらないため。まぁ、今のままでも十分楽しいのですが、原作そのまんまという作りはどうかと。ハッキリ言ってA監督の技量を疑ってしまう演出がちらほら。くどいセリフ回し、テンポが悪くアニメナイズされていないシーンの数々……以下自粛。とにかく、もうちょっと頑張ってほしいですね。原作の味を残しつつアニメナイズするのがプロの仕事でしょうから。「TVコミック」のような内容だけは勘弁です。ちなみに15億というG社の悪行には、購入総額２万円程度しか献上していないので笑いが止まりません。やれやれ。



★やっぱり言っちゃいましたね！「PS２」って★

第一報は、去る11月９日の早朝。ソニーと東芝が共同開発しているプロセッサと周辺チップの概要が飛び込み、今号が出る頃にはソニーから正式なコメントと概要が述べられるはず。このことに関しては81と83号で「T社」とネタ振りしておいたのですが、DC発売を意識したとしたら意外でした。ソニーが、某N社のようなせこい手段をとるとは思わなかったもんで（笑）。といっても、アーキテクチャ的には21世紀初頭で主流になるであろうDRAM混載ロジックをいち早く採用し、超並列処理を可能とする仕様です。いま書ける情報は、MIPSアーキテクチャ（現PSと同類）をベースに、250MHz動作、マルチメディア演算命令を100個以上追加、８K/16Kバイトのデータ/命令キャッシュ、１K×128ビット幅のスクラッチパッドRAM内蔵など。しかも東芝は、MIPSアーキテクチャのプロセッサ「TX97」（400MIPS）とDRAM混載ロジックを組み合わせたチップの開発を表明している。時期といいロジックの詳細といいニヤリという感じ。一方、画像処理を担当するチップは浮動小数点型の積和演算器10個と除算器４個を内蔵し、ジオメトリ演算を実行する。SH４の「128ビット部分」よりも強烈（笑）。そのほか、10チャンネルのDMAとMPEG２デコーダをインプリメントし、0.18μmプロセスで製造されるという。ってことは、早くても１年後、現実的には2000年頃の製品化が妥当か？　つづく。



スゴイね、ってオレ全然判ってないけど（笑）　（魔）

◆今はこれだと思うのです◆

12月３日に発売される「R４」面白いです。ハマります。とにかくグラフィックの美しさが引き合いに出されますが、純粋にプレイしてて楽しいです。ドリフト感が初代「R」に近いので、ドリフトするのが気持ちいいんです。ただ、ネジコンとジョグコンのアナログには対応してるのに、デュアルショック（振動のみ対応）には対応してないなんて一ー。せっかくDS買ったのに……。どうも純正コントローラは（古）には合わないので、頑張ってパッドで楽しみます。でもでも――クスン。

さて、オイラが今更ながらハマっているGBの「ドラクエモンスターズ」。スライムが覚えるマダンテは、MPを全て消費するかわりに敵に大ダメージを与える技。これを利用すれば、どんな敵でも簡単に倒せて経験値をがっぽりいただける。最大MP/8、ラしうけはMPが１ポイントくらいは回復しているので、何度もマダンテが使えるってワケです。裏技と言えばだけど、これでレベル上げも楽になります。現在オイラは、最強のキラーマシーンを目指して、レベルアップ＆配合に日夜励んでいます。GB最高かたしっ！　（カラー、キレイだし）

楽しいよね　GB「ドラクエ」　（魔）

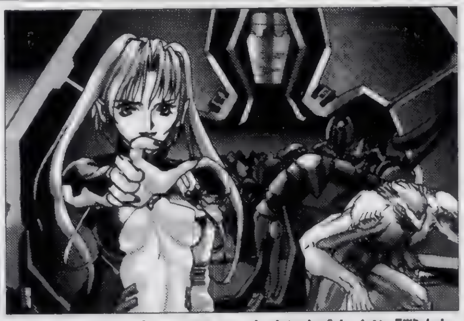
資料集みたいな本が出たんだけど、おまけでトレカが付いてるんですね　これが恐ろしいことに25種類の中から５枚　私のは……忘れたけど男ばっかり　かなりガッカリです　こういう何かの付録でトレカ付けるときは、一つ買えば揃うようにして欲しい　それではトレカとは言えないという人もいるかも知れないが、そもそもトレカが何かの付録としてつくのは間違っている　そういう場合は「プレミアムカード」であるべきではないか　トレカはトレカとしてちゃんと出して欲しいものだ　しかし、もし本当にトレカが発売されたら……　うーん、我慢できなくもないけど、やっぱ買ってしまうかも　出来にもよりますけどね　以前のように取り合えず箱買いってことはないでしょう　まずパックで買ってみて、集めたくなるかどうかを判断したいと思います　で、結局ゲームとは関係ない話になってしまいました　（ほ）

レンタルショップの「エイリアン４」がいつまで経っても帰ってこないのでLD買っちゃったよ。いやぁ、面白かった。ゴメン、嘘です。実はLDを買うかなり前に小説版を読んでおり、まぁ話の筋は知っていたのですが、この小説版の方が遥かに面白かったというのだから困ったもんです。小説版を読んだとき、２時間でまとまりそうにないと思っていたのですが、案の定はしょり過ぎで、完全にシガニー・ウィーバーのワンマンショーでしたね。今の時期する話題ではないですが、久しぶりにLD買って後悔したので。（ほ）

「近所のゲーム屋さんにカワイイ女の子がバイトで入ったんですよ。そこはエロゲーも売ってる店なんで買い物しづらいんですが、まあ、カワイイからしょうがないやって感じで、ゲーム屋に通ってました（バカ）。ある日、前方に彼女が○学生の男の子と手をつないで歩いているのを発見。駅へ向かっているのか同じ道を歩いていくと……とつぜん、その小○生の手が彼女の腰からお尻の辺を撫でる撫でる。スゴイHだったんですが、彼女も嫌がらない。……あとでそれとなく聞いたら彼氏だそうです。なんですとぉ！」東京都　名護氏さん：

いつまでもおもちゃの話はかりしているワケにはいきません。一応PS誌ですから、少しでもゲームに関することを書かなくてはならないのです。しかし、ゲームに関して語るべきことはあまりないのです。自宅でゲームしなくなって3ヶ月が経とうとしています。そう、ネタがないのです。ゲームをしないと、奴隷の原稿で苦しむことが良く分かりました。それに、仕事でプレイしたゲームのことは書きたくないんですよ。プレイすることで結果的にお金を貰っているワケだし、そのソフトを自分でお金を出して買うなんてことはまずないワケだし（発売される頃は大抵クリアしてますから）あーやこーや語るべき資格はありませんね。逆に趣味でプレイ（自分で購入して）面白かったものに関しては、強く推薦しますけど。最近では「魔人〜」なんかがいい例ですが。あ、「魔人」で思い出しましたよ　この間「魔人」の設定

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみよう！　ね？　ね？　（魔）

手軽に参加したい人は

HP　つよさ　かしこさ　すばやさ　こううん　全部を足して25になるようにする

キャラクター名　カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA〜S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。

ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト66は大陸東部の街フランネルデュラルへの奇襲作戦です。この街は既に謎の妖魔の侵攻でほぼ壊滅。街の中枢機能を全て破壊され、妖魔に完全制圧されつつあります。ギルド派遣軍の目的は未だかろうじて頑張っている街の義勇軍を救出し、妖魔を撃滅することにあります。撃滅と同時になぜ、この妖魔軍は街を襲ったのか、どこから現れたのかを探るという任務もありますが、まずは撃滅、救出が最優先。その辺の目的は選択した軍によって大きく変わります。今回は選択によって有利な職業がハッキリしているので注意した方がいいでしょう。選択は次の3つ。①第1軍・龍の牙隊：急先鋒。攻撃を目的とした隊。②第2軍・雷鹿隊：義勇軍救出を目的とする。③第3軍・光兎隊：妖魔軍の出現ポイントの探索、目的の調査を目的とする。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されます。注意。

しめ切りは、次号本誌（92号）発売日の12月11日（消印有効）。あて先は「DPSど66」だけでOKです。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の95号発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第92号　12月11日発売号：第88号発表
第94号　12月25日発売号：第89号発表
第95号　1月14日発売号：第91号発表

今回のあて先は「DPSど66」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA〜Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
P：忍者
●打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

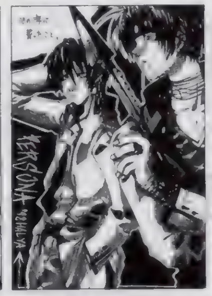
戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A〜Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次のページは86号募集分の発表


▲北海道　セトさん：良かったです。買わないとですね。いけてますから。


▲福井県　深胡橙さん：無邪気に殺します。ザクザクって。怖いですね。


▲大阪府　クラゲ2号さん：3枚買うと高いですよね。ちょっと。いいんですが。

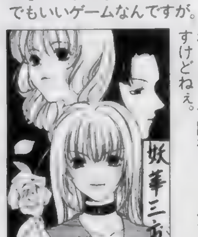

▲三重県　東本夕夜さん：誓いがたくさんになりすぎて忘れないように……。


▲神奈川県　樫喜弥錬さん：インパクト強いですよね。最初でグッときます。

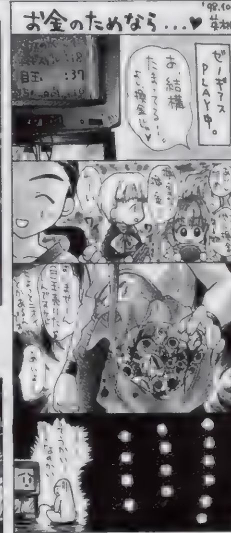

▲大阪府　秋月枯都さん：おバカさんですよね。まあ、しめるところはしめますが


▲京都府　蝦蟇霜流さん：いないですか？　PSの中でもいいゲームなんですが。


▲栃木県　めもるんさん：キャラいいですよね。ソレが無いとまずは。


◀三重県　橘光輝さん：妖しいですね。まあ、方陣技はどれも妖しいですけどねぇ。


◀福井県　深胡橙さん：みんな同じ様な感じですから。名コンビなんでしょうねぇ。



まんが（まあ、そうして発酵させたヤツがおいしいわけで…）・イラスト／C次郎


◀栃木県　めもるんさん：学園育成モノのノリがあると楽しそうですよね

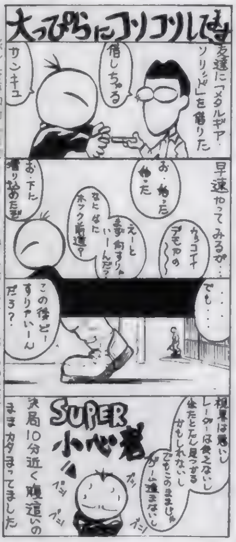

◀岡山県　のぶすけさん：衣装ですよ（笑）。小さなラッパはコルネットなんでしょう


▲栃木県　十夜たみ子さん：なーんて妄想を楽しんでるプレイヤーはたくさんいる気もします。女主人公いませんから。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。スゴイですねぇ小学○な彼氏ですか。しかもそのHな手つき。ガンガンにやってますね。絶対。そうか……うらやましいなぁ……小○生で……。

PS版の「ZERO3」ちょっと楽しみです，カプコン格闘ゲームの移植では，もはやお約束の「育成モード」や，オリキャラが5人も（といっても「スパII」のキャラですが）追加されているのです，この分だと「キカイオー」もちょっと期待できますね　でも，発売されるのはPSでなくDCですけど（笑），ちなみに89号の読者プレゼントに「広末涼子のカレンダー」があるのは（さ）の陰謀と睨んでいますが，みなさんはどう思いますか？　ここまでするとは……私の知ってる熱狂的広末ファンといえば，なすびと（さ）ぐらいです　（う）

ムなだけ（笑）どこが「ローグ」なんだ？　と，文句はあるモノの結構やってるのは世界観やなんかが好きだから。しかし今年の年末はワクワクのゲームが多いよね「TOYS DREAM」「ゼルダの伝説」（N64）「玉繭物語」「R4」「ゲッターラブ」（N64）「ピカチュウげんきでちゅう」（N64）「幻想水滸伝II」「逆襲のシャア」「テーマアクアリウム」「EHRGEIZ」「クラッシュ・バンディクー3」「ストZERO3」「エリーのアトリエ」「バトル昆虫伝」「チョコボの不思議なダンジョン2」「テイルズ オブ ファンタジア」全部プレイしたワケじゃないんでアレだけど，どれもかなりおもしろそうだ　特に……久々のN64起動ソフト「ゼルダの伝説」にはワクワク。じっくりとゆっくりとあまり情報をゲットせずに（電撃N64を読まずに）やるぜ！　へい！　うしし



まんが／斉藤和衛　ヤバイですもん。あの状況は

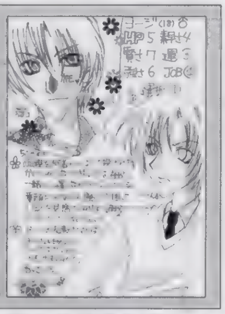
Nights of Knights

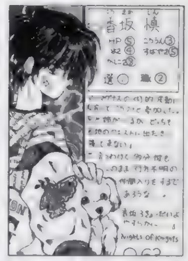
クエストナンバー63発表　86号募集分

今回のクエスト63はマハマグナス洞窟最深末到達部への挑戦でした。かつて難攻不落と言われたマハマグナス要塞武器庫跡の奥に発見された、新たなる洞窟部分。妖魔まで出現するその妖しき術的波動の中心には何があるのか？　残念ながら今回の探索ではその中心までたどり着くことが出来ませんでした。戦士系でバリバリ行くには敵数多すぎ、探索系で地味に行くには運の悪い人が多かったってところ？　とりあえず、素直に中心をめざした人が有利だったようです。

MVP

▶長野県　香雲椿さん：激闘の洞窟戦で最も活躍したのは彼でした。しかし……正統派のいいヤツなのに友だちのホモに追い回されてるなんて……不幸。選択は①の術的波動を頼りに中心を目指す。結果的にこの選択が敵も比較的少なくて、一番奥まで到達できたようです。職業も総合職の戦士系だしね。それにしてもホモ……いいヤツだけに……。

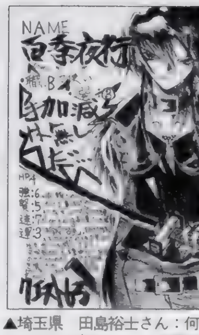




◀山梨県　ゆきこさん：行方不明なんですか……　両親はさぞ心配で……



◀北海道　霜月いちごさん：趣味の為なのはちょっと困りモノです。



▲埼玉県　田島裕士さん：何だってぶった斬る！　って感じでしょうか？



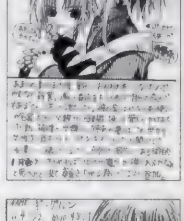
◀岡山県　南音さん：方向オンチはやばいですよ　旅なのに。



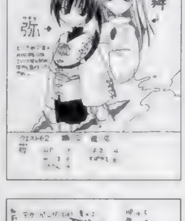
◀大阪府　平井孝臣さん：がーん。学校帰りに突然？



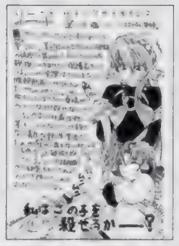
◀神奈川県　十五夜星月さん：月から来た少女は11歳　いい感じです。



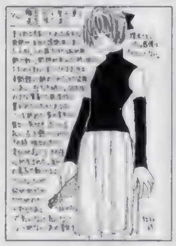
◀宮城県　蘭丸さん：まあ、しょうがないです。死ぬよりも生きろデスし



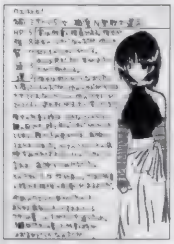
◀宮城県　だくてんまるさん：最終地点はどこになるんでしょう？



◀東京都　氏江彦さん：情が移るとためらいも生まれますし



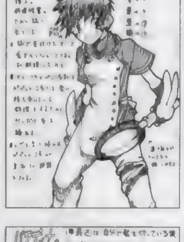
◀神奈川県　マコモさん：精巧な人形ほど自我に目覚めそうです



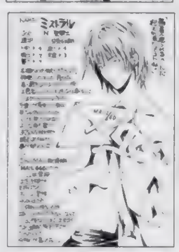
◀青森県　紺美里さん：姿形も変わるのはちょっと……（笑）



◀群馬県　漆刻乱忍さん：いろいろなパターンは考えないと



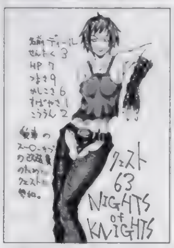
◀東京都　藤神哉也さん：きっとうまいーって叫ばれてるんでしょう。



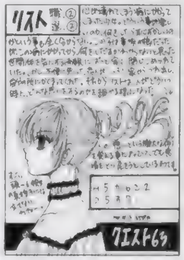
◀鳥取県　ねこ香織さん：かなり強引な封印なワケですね



◀岡山県　水鶏さん：スキーから洞窟探索はかなりハード



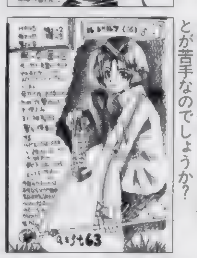
◀神奈川県　KoMuRaさん：カブ、最近はオシャレですよね



◀福岡県　いちがやまみさん：かなり厳しいですねぇ　でも生きてる



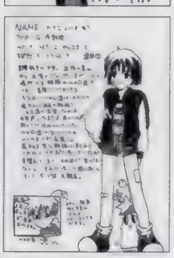
◀秋田県　石井洋美さん：自分で切るのって大変ですよね



◀神奈川県　仲十泉さん：戦うことが苦手なのでしょうか？



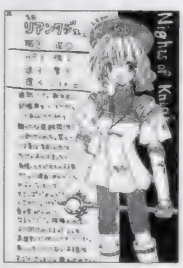
◀東京都　樹村さん：相棒の運って吸い取るみたいですね



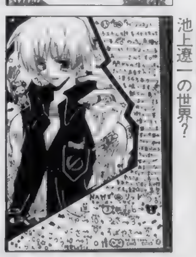
◀和歌山県　太一さん：ニョロ造がアヤしスギでいい感じです。



◀埼玉県　ムーボさん：もうバンバン殺しちゃってるんでしょうか？



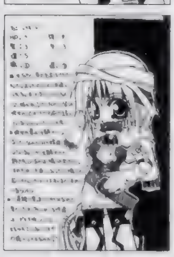
◀新潟県　有無月せらさん：親切な盗賊団。かなり矛盾ですがあります



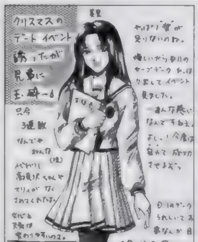
◀新潟県　らえるさん：さながら池上遼一の世界？



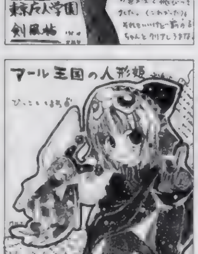
◀北海道　セトさん：まあ、駆け落ちってヤツですね。



◀宮城県　楓来らみーさん：名前って大切ですよね



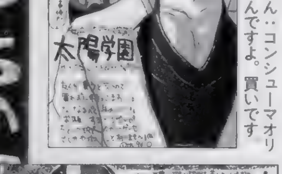
◀東京都　亀屋江森さん：難しいんですよ。やっぱり。普通にゲームしていたら……。



◀大阪府　ゆかりんさん：引っ越し先でハッピーだといいですね



◀北海道　UTAさん：コンシューマオリジナル部分が楽しいんですよ。買いです

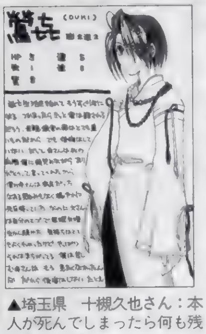


▲山口県　霧葉みしでぃあさん：武器はバズーカですか。○です。

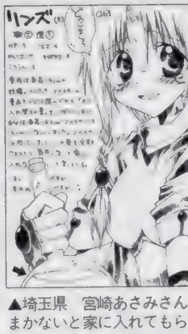
レンタルショップネタでもうひとつ，「踊る大捜査線」のビデオがここ1ヶ月以上借りられっぱなしです．いくら映画公開中だからといって，これは長すぎます，誰が借りてんのか知らないが早く返して私に借りさせて　TVでは4話くらいまでしか見てないのよ．とか書いてたら横のTVで映画版のCMやってるし，ショップ側ももう2〜3本ずつ入れたらどうか．これも，今の時期にする話じゃないねぇ．基本的にアニメもドラマも，ある程度まとめてビデオで見る性質なので，堪忍してやって下さい．　（ほ）

深夜に放送中のTVアニメ「バブルガムクライシス」を見て、旧作を見返してみた。いまとなっては、作画レベルも相当ヘボかったりするのだが、内容的には十分面白かった。結局完結することのなかったこの作品（全8話のうち、3本が外伝的な物語だったし、寄り道しすぎて尻つぼみ……）だが、新シリーズの方も旧作とは物語が異なるようなので、旧作の続きとしての期待はできないようです。ちなみに新作の方は、人物の掘り下げが弱い気もするし、キャラの個性も希薄。おきれいにまとまりすぎのような気がする。悪くはないんだけどね。（ち）

DPSがもうすぐ100号になるわけですが……なんというか、スゴイなぁって感じです。個人的に雑誌立ち上げから関わってきたワケですが、最初の頃は広告もなく、発売も後発で厳しかったんだよなぁ。とにかくガムシャラにやるしかなかったって感じで、今はどうなのかというと……あんまり変わってないや。テヘ ライバルに負けないようにまだまだ駆け続けるぜ! へいっって感じ。まあ、性分なのでしょうきっと。と、なんとなく親父の懐古主義的文章で始まりました今回は風邪で死にそうになったからこそのオープニングと言えましょう（笑）。えっと……ねえ、最近良いなぁなのはアニメの「ポポロクロイス」っていうのは前回も書きましたが、そのせいで「ポポローグ」も楽しくてしかたありません。なんちゅーかタイトルにある「ローグ」っていう、トルネコ「シレン」の基になったゲームとは全く違うシステムなので安心して良し。ただ、ダンジョンがランダ


▲埼玉県 十槻久也さん：本人が死んでしまったら何も残りませんからね。

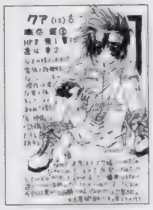

▲福岡県 とりおさん：まあ、けっこんするーバーン……一撃で終了。見える気がします。

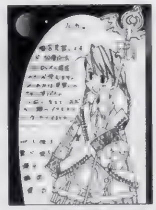

▲埼玉県 宮崎あさみさん：まかないと家に入れてもらえないですよ。

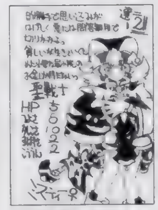

▲愛媛県 天海十流さん：ナワバリは大事ですから。

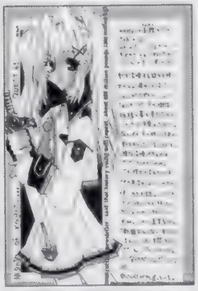

▲東京都 亀屋江森さん：まあ、獣の父は浮気するでしょう。


▲大阪府 真宮まゆさん：まあ、許すでしょう。


▲京都府 矢江サクラさん：まあ、ひねくれてないと


▲山形県 週末の怪人さん：髪がウザッタイですからね。

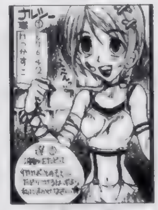

▲石川県 佑輝さん：お金はあるとろくなことにならないです

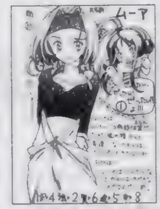

▲兵庫県 維瀬ユキさん：まあ、剣なので人は殺せるはずです。妖魔も。

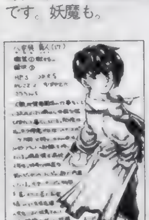

▲神奈川県 MEGA-DOGさん：大のクセに頭がよいのです。カワイイかもしれません。

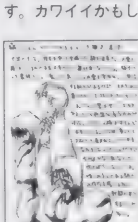

▲神奈川県 如月龍子さん：戦いを止める人がいてよかった気がします。


▲青森県 くめた夏緒さん：兎が……兎が……耳……。

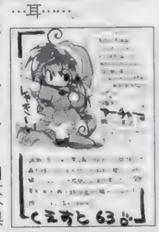

▲埼玉県 宮夢るなさん：絆創膏がイマイチ心配です。


▲新潟県 相良屋香織さん：友人は大切ですよね

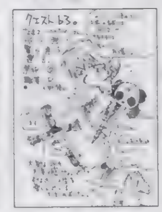

◀北海道 ころーにゃん：足が速いのはいいですよねぇ。女子学生の憧れです

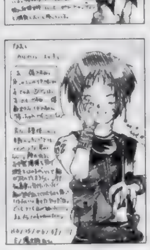

◀大阪府 雨宮五月さん：護りが重く感じるときもあるかもしれません。


◀大阪府 ハラノイアさん：というか「ちさと」が死にそうです。マジで。


▲宮城県 草尾あさひさん：忘れてるってのがらしいです


▲愛知県 有那来夢さん：喰らわなければいいんですよね。


▲東京都 スティーブンさん：自爆はロマーンですから

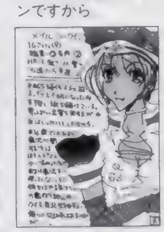

◀静岡県 えんぜるぽーいさん：というかちょっとイヤな言葉使いかもしれません。

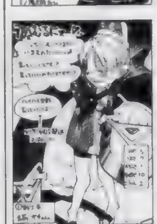

◀京都府 保科葵さん：2カ月で将軍はスゴイですねぇ。かなりムチャですね。


◀大分県 英桃さん：まあ、ナイスバディーなら仕方ないでしょう。きっと。


▲東京都 跳吉さん：剣に引っ張られる心。どこまで？

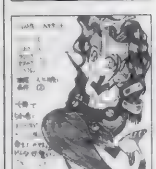

▲大阪府 吉田千代明さん：強くなれればソレも良いかと。

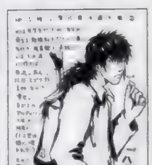

▲栃木県 天無月さん：頼りにならないときも……。

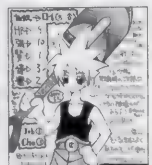

◀東京都 祥人さん：隠し武器がカッコイイです。タクシードライバー系？

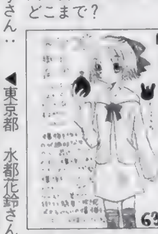

◀東京都 卯月渉さん：賞金って大切なモノですからね。稼ぎませんと。


◀新潟県 相良屋鳴子さん：やられた方は怖いでしょうね。命がけのイタズラ

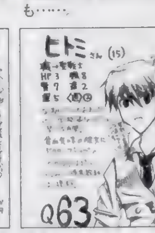

◀山形県 みるく一号さん：海の中なら2000倍の力がって設定でしょう。


◀大阪府 昭直利さん：かなりステキな浮浪者生活。というか……勉強家？


◀東京都 水都花鈴さん：スコップって食い込むんですよね。かなり。


▲東京都 キュービィさん：耳が付いてるワケですね。


▲東京都 幾原るなんさん：冷めるとマズイですからね。


▲長崎県 ミヤコさん：貧血はツライんですよね



まんが 三重県 神代亨月


◀千葉県 明石知子さん：戦闘がムダにハデなのもいいですよね


◀千葉県 ちったんさん：リリィの歌にはもうめろめろです


◀滋賀県 藤咲尚さん：続編のウワサはないですねぇ、まだ

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもOK）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！　数字は3341でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

▲神奈川県 MEGA-DOGさん：でも最終的にはケットシー弱いような……

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近住所不明多いです！　注意！

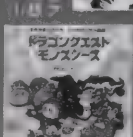


GMCD News

今回のオススメは、「アンジェリーク」シリーズに登場する守護聖たちにスポットをあてた「アンジェリークWhite Dream」です。守護聖たちのプロフィール、描き下ろし漫画などが満載のブックレットも同梱され、守護聖たちの魅力が満喫できる作品になっています。

現在発売中
・「シンセサイザー組曲　ドラゴンクエストモンスターズ～テリーのワンダーランド～」¥2,854（税込）SME　②
・「超鋼戦紀キカイオー オリジナル・サウンドトラック」¥2,100（税込）セルピュータ
・「アイドルプロジェクトRemix Dance 3」¥2,854（税別）ケイエスエス
・「恋愛候補生ラジオ・スクランブル Vol.2」¥3,059（税込）ケイエスエス
・「EVE Burst Error オリジナル・サウンドトラック」¥2,854（税込）キングレコード
・「Very BEST Y's」¥2,854（税込）キングレコード
12月2日発売
・「アンジェリークWhite D-ream」¥5,200（税込）コーエー　①
・「悠久幻想曲 SONGS」¥3,675（税込）ポニーキャニオン／サイトロン





◀オリジナルバージョンも収録されて②

ゲームソフト激論座談会

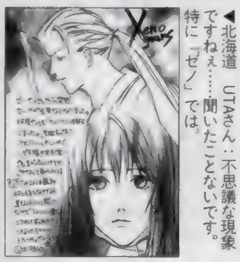
「パソコンを買おうと思ってます。でも初めてなのでどーしようもないです。なにか教えてえん」千葉県　きゅうりなすびさん：
魔：うぃっす。最初のハガキはパソコン購入の質問です。
う：パソコンは……とりあえず買わないとでしょう。
ち：そうですな。まずは買う。
魔：というか何買ったらいいかわかんないんでしょう。女の子だし。
う：カワイイヤツ。
魔：それだとiMacとかになっちゃうぞ、今だと。
ち：いいんじゃないの？　それでも。外見も大事でしょ。目的とかあるのかなぁ？
魔：奴隷読んでて女の子で…やっぱりＣＧとかかなぁ？　音楽系じゃない気がするけど。
う：ＣＧは……マック？
魔：そうね。本格的に使う気があるなら。でも、最近はウィンドウズだってチャンと絵が描けるようになってきてるから、どちらとも言いがたい。やっぱり、形かな。
ち：デスクトップかノートか。基本的にデスクトップは拡張性が高くて自由度が高い。現時点での最高性能を求めるのなら当然、デスクトップ
魔：ノートは電源や、スペース⬇



◀神奈川県　想あたみさん：ちょこは入れてあげないんですか？　強いのに……というか強すぎですが。

の関係からか、同価格帯なら性能的には確実にデスクトップに劣る場合が多い。
ち：とりあえず性能はいい方がいいですからな。なんとなく。
う：でも……ワープロして、インターネットして、ゲームしてってだけなら、現在新品で売られている10万円台のパソコンで十分って感じ。モニターとか最低必要な周辺機器込みで15万円とか。
魔：そうだね。オレがなぁ……はじめてパソコン買ったときは（ＰＣ－98ＶＭ２）本体が中古で25万円、モニターが安いので８万円。重いのを秋葉原のソフマップから担いで帰ってきたんだよなぁ。
う：オレ、ＰＣ－88ＶＡ。値段は同じくらい。
ち：まあ、あの頃に比べて、たった10年でとんでもない進化ですからな。ゲームだって……まさかＰＳの様なモノが家で楽しめるとは思ってなかった。
魔：ＴＶでＲＰＧ（『ドラクエ』）を始めて見たときの「うわっ！　ゲームの中の人が話しかけて来るんだ！」っていう感動も最近の子供には当たり前のことなんだろうなぁ……。なんとなく、そういう歴史の曲がり角に直面したオレラってラッキーなのかもしれない。⬇

ち：そうですな。体験したくてもできるもんじゃないし。
う：でもそのおかげでクソゲーにはバンバン手を出しちゃったけどね。情報少なかったし。
魔：買った買った。バイトで稼いだ金をパソコンの１本１万円以上するゲームに貢いだ貢いだ。そりゃもう悲しくなるくらい。特にウルフチームには貢いだなぁ。
う：今は体験版もあるしね。
魔：あるね。Ｄとか。
ち：まあ、正常な市場になってきたんですよ、ゲーム業界も。チャンとした情報があって、消費者がその情報の見方をある程度知っている。それが普通。
う：ゲーム好きの人は賢くなってきてるから。
魔：でもさぁ。最近は特に、ＣＦをバンバンやるゲームだけが売れやすくなってきてるじゃない？これはあまりゲーム誌とか読まない一般層がＣＦにのせられてるって事なんだけど、ＣＦがいいってだけで中身がないと、急速に一般層が離れていくことになると思うんだよね。冷めやすいから。
ち：まあ、ＣＦは特にＳＣＥＩなんだけど、最近だと『レガイア伝説』はＣＦのデキが良かっただけに、中身にもっとチャンとして⬇

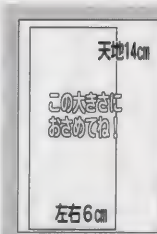


◀北海道　UTAさん：不思議な現象ですねぇ……聞いたことないです。特に「ゼノ」では。

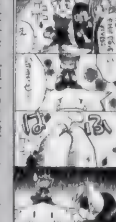
欲しかったですな。
う：オレやってないけど。
魔：う～ん……悪いゲームじゃないんだけど、話の展開が強引っていうか。古いっていうか。だって勇者が正義の神みたいな存在に悪を倒せって言われるときに、「貴方みたいな人をずっと待ってました」っていわれるダケなんだぜ。じゃあ、オレじゃなくてもよかったの？　ってつい聞いてみたくなるっス。
ち：その辺に耐えられる人にはＯＫなゲームなんですが……。
う：ＣＦは「ノーライフキング」系っていうか「ペルソナ」系。ちょっと違うぞって感じですけど。
魔：まあ、ＳＣＥＩの場合、結構ちゃんとゲームを作ってきてるからあまりそういう心配しなくて良いんだけど、今回くらいのレベルのギャップでそう感じてしまう。
ち：業界全体のレベルが上がりましたな。ここ２～３年で格段に。
魔：しかし……パソコンの話からいつの間にかゲーム業界ここ10年って感じの話になっちゃったね。
う：ジジイですからなやーい。
魔：キー！　キサマも１歳しか変わらんじゃないか。
う：キー！　でもジジイ、やーい。
魔：中年！　あ、オレもだ……。

お笑い４コマ道場

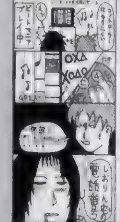
４コマはただただ楽しいのか○！　自分で面白い！　と思ったならまずは送るベシ！　ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。クリスマスにはアレが……。　（魔）



４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！



◀岐阜県　聖真涼さん：機械ですから。そんなこともあるかもしれませんが……ちょっと……。



◀三重県　猫耳の奴隷さん：コントローラは本当にやりにくいですよね。専用はうるさいですし（笑）。



◀大阪府　榊さん：まあ、何となくるーるーるーな感じになりやすい年頃なんでしょう。というところで妄想は止めときましょう。



◀兵庫県　山田豪さん：進化ですよ。さらに頭は小さくなってます。……退化ですね。



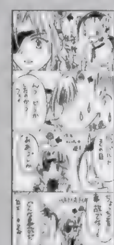
◀茨城県　陸奥守ＲａＮｏ!!さん：とかそういう問題じゃなく。血が出てますし。かなり。プシューって。



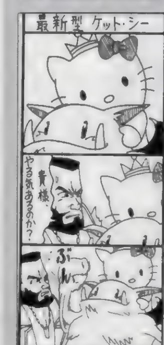
◀静岡県　えんぜるぽーいさん：実際肩に当てたりすると妙に気持ちよかったりします。なら股間も……っていけません。ＰＳは18禁はなしです。



◀埼玉県　ゴルゴ15さん：まあ、年を取ればあの中で何人かがこんな感じになるワケで。



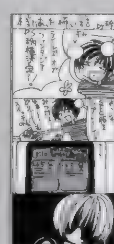
◀福岡県　たかと翔さん：そして親父殿が生まれたわけですねって親父殿はいません。



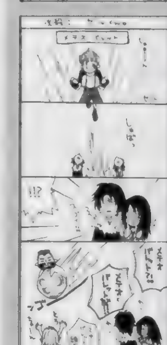
◀福岡県　リンチンチンさん：というかカワイイっていうか。まあ、やる気はないでしょう。どうしたって。目が点ですから。



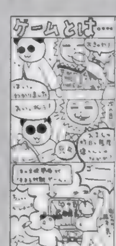
◀埼玉県　卯月レイヤさん：乗ってることに気が付かないときもあります。だんだん踏み台として……。



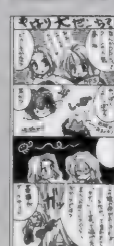
◀宮城県　玲さん：もうないでしょうねぇ、消えてても不思議じゃないです。メモリーカードで良かった。



◀愛媛県　如月二月さん：飛んでくるんでしょうか？　いなくなったと思ったらこんなところで再登場してたんですね。



◀北海道　浜ッコさん：運命決めてますよね。激しく。仲良くして下さいね。ケンカせず。



◀大阪府　クラゲ２号さん：それくらい個性が強くないと人気は出ないんですかねぇ？

ったもんじゃないし。探してもどこにも売ってないし。そう、今の俺はファミコンジプシー。あぁ、前に実家に帰ったとき、『メタルスレイダーグローリー』だけじゃなく本体も持ってくるんだった（つて、本体ないんじゃ、『メタルスレイダー』持ってきてもまったくのムダじゃん）でなわけで、現在の俺はファミコンジプシー。ファミコンを求めてさまよう、孤高のソルジャー……まったく、どれだけ時代を逆行していることか。古いものってのは手に入りにくいモンだなぁ。なるほど、いろんなものにプレミアがつくってのも道理です。というわけで、最近は細～いところのゲーム屋に足を運ぶ回数が増えてます……おかげて、必要もないものばっか買っちゃうんだよなぁ。読者のみなさんも気をつけようね　俺とキミとの約束だー　……ちなみに、床部の面々にはそんなこと言ってもまったくの無駄なので、言いません（笑）　（平）

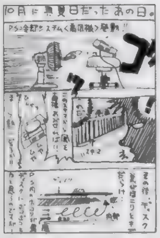
最近、ふと気が付けば……Ｄの月刊化により、月に３回奴隷を書いて、編集してることが判明。オイオイ。なんちゅーか我ながらどうしようっちゅーか。まあ、考えても始まらないので読者様からのハガキを頼りにやっていくワケですが、なんとなくスゴイかもなんて（笑）。と、自分で自分を誉めることにしました。誰かに誉められるとてれちゃうからね。デヘへ。でも本当はこのままちゃんと続けていけるかが不安です。オレ身体弱いからなぁ……すぐ風邪ひいちゃうのよ。外から帰ってきたらウガイ欠かさないのに。　（魔）

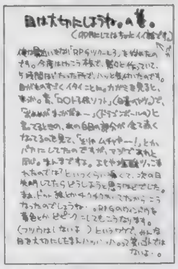
こないだ、知人からファミコンのディスクシステムをもらいました　もうウッキウキです　しかも、ちょうどいいタイミングで、さくらやホビー館でディスクシステムのゲームが投げ売り状態だったっていうじゃないですか！　そりゃもう、散財させていただきましたよ「アルマナの奇跡」に「愛戦士ニコル」に「タイタニックミステリー」、「中山美穂のときめきハイスクール」などなど（って、「中山美穂の〜」はもう電話がアウトだから、買ってもあんまり意味ないんだけどさ）……そして、俺がディスクシステム最高の名作と認識している「ファルシオン」！　これがもう、やりたくてやりたくてねぇ……　１面の曲が好きで好きで。いや〜、よい買い物をした　……ところが、少々問題もアリ。何かっていうと……ファミコン本体がない。っちゅーことなんですな。これがまた、実家に帰ればあるんだけど、動くかどうかわか

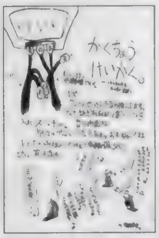
PS 拡張計画

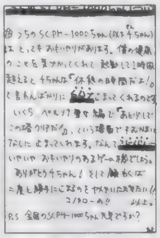
この本が出る頃には、給料日も過ぎてほっとしている昨今。年末までに、給料日、賞与日、給料日と収入が連続するので、この時期は、つかの間の幸せに浸れて嬉しいです。チープなカウチソファはカードで買ったし、ここは家具調度品をそろえるべきか？　（ち）

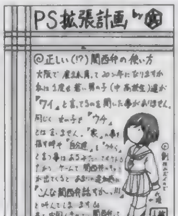
ソニーのＶＰＨ－Ｖ22Ｊ欲しいなぁ。５年ローンくらいなら買えるかもなぁ、でも爆死だなぁ。うーん。……と悩むのは、３管式プロジェクターなのでした。（ち）にとっては、いつかは買いたい究極のアイテムですなぁプロジェクターは。一番安いこのモデルですらも、定価で70万円もするのだから、この世界は敷居がものすごく高い。でも大画面は男のロマンなのじゃあ。なぁゴーダ（編集。編集部で唯一液晶プロジェクターを所有）……。


▲茨城県　夏初月さん：冷たいモノで冷やす方式がいいようです。

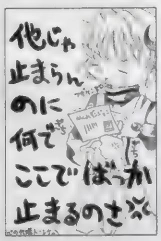

◀埼玉県　卯月レイヤさん：大事です。奴隷には虫眼鏡です。


▲神奈川県　鶏肉さん：別の曲だと臨場感ありませんよね。


▲埼玉県　秋さん：そして次々と新しいＰＳになって……。

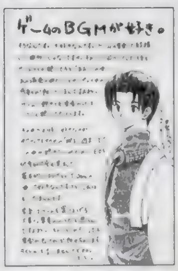


◀大阪府　三日月哀さん：イメージですからね。思いっきり。



▲岡山県　ひよこさん：そういうモノです。悲しいですが。


▲新潟県　RATAさん：どうでしょうねぇ？ソフト次第ですか？



◀群馬県　もかしさん：バリエーションに富んでますし。

他機種のことも話したい

前に「DCはちょっと欲しいかも」と書きましたが、現段階では「別にいいや」に変わりました。だって遊びたいソフトがないじゃないですか。『キカイオー』の発売まで待ちましょう。（う）

SS　よく考えたらＳＳは壊れてしまったので遊んでません。買おうとも思ったんですが、もったいないので編集部に放置してある可哀想なＳＳくんをコッソリ持って帰ろうかと画策しています（笑）。とりあず「Ｄ＆Ｄ」と「コントラ」にコッソリ期待しているんですが……ちゃんと発売されるか心配です。しばらくは「プリンセスクラウン」と「スーチーパイ」で楽しんでましょう。「ソウルハッカーズ」も、もう一度プレイしたいですが、ＰＳ版が発売されるので待ちまぁ〜ちゅ。

アーケード　ゲーセンは最近行ってない（行けない）ですが、「月華２」と『ジョジョ』は楽しみです。「月華２」は新撰組キャラが２人になりましたが、やはり鷲塚で決まりです。最終・狼牙……この技をいかに格好良く決めるか……これが今回の課題です。もうひとつの「ジョジョ」は、独自のシステムなので慣れるまで大変そうですが、承太郎とスタンドのダブルでオラオラ！　はかなり格好良さそう。もうこれはやるしか！　第１部から原作読み直そーっと。

携帯ゲーム　欲しいけど、ゲームボーイカラーを買うのをガマンしてます。でも、カラーが発売されたおかげ（？）で、ポケットの定価が安くなったとか。そのうち、それかバックライト付きを買おうと思います。ネオジオポケットはＤＣとの連動を見てから、ワンダースワンは「魔人」が出てからにしようかと……。お金ないし（涙）。

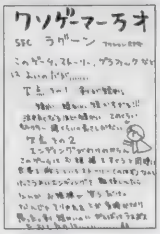
N64　「ゼルダ」は某誌のレビューで満点が付いてました。周囲の評判もものすごく良いです。グラグラ揺れてます。しかし私の場合は本体も購入しなくてはならないので……。「ゲッターラブ」や「オウガ３」もあるので、ここは腹くくって買うのが得策かなぁ。何故か家には赤いコントローラだけあるし……（謎）。

クソゲーマー万才

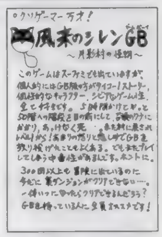
（平）がＦＣのディスクシステムを手に入れた……と言って、喜んでいます。いいなぁ。「リンクの冒険」とか『メトロイド』またやりたい。　（う）

ディスクシステム……いいなぁ……。個人的にはクソゲーの宝庫だと思うんですけど（笑）。「ブリーダー」とか「ダーティペア」、「レリクス」なんてタイトルは聞いただけでドキドキします。前にツインファミコン買おうとしたとき、高くて断念したけどこの間お店に行ったら、ありませんでした。買った人は凄いなぁ。「リンク」も、だいぶ前に友だちの家で遊ばせてもらったけど、最近また遊びたくなってきました。今度見つけたら買おう。ところで任天堂の書き換えサービスってやってる？

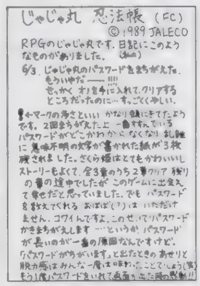
この間、ある筋からPCエンジンDUOを手に入れました。そして「カイザード」と「スプリガンmark２」をプレイしました。この２本、数あるPCエンジンのソフトの中でも私のベスト10に入る（しかもかなり上位）ゲームです。でも、「カイザード」の難易度の高さには泣かされました。こんな難しいものをクリアしたなんて、昔の私は凄い（笑）。昔のゲームにしてはメカはかっこいいし、「スパロボＦ」の原点だと思うんですが、どうでしょう？「スプリガン」もロボットモノの王道と言っていいストーリー展開と、ゲームとしての面白さ……傑作です。とりあえずクリアするときは難易度をハードにしましょう。そうしないと真のエンディングは見られません。うむ。家帰ってもう一回クリアしよう。



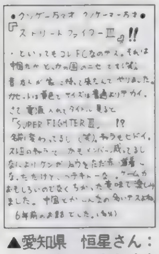
▲福井県　カルマさん：ストーリーは確かにわからなかったような。



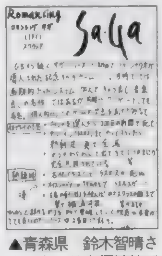
▲東京都　ネコギュウさん：いいデキですよね。すぐ始められるし。



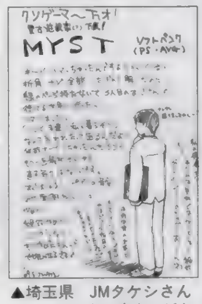
▲秋田県　もろ平野さん：文字数多かったですよ。ウラワザ大変でした。



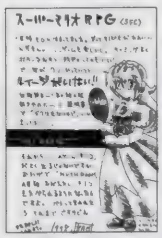
▲愛知県　恒星さん：インチキモノもたくさんありましたから。



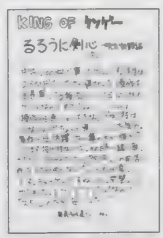
▲青森県　鈴木智晴さん：キャラも個性的でしたしね。



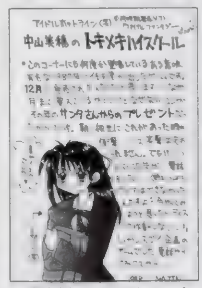
▲埼玉県　JMタケシさん：ハマルとやり直すのが大変なんですよ。



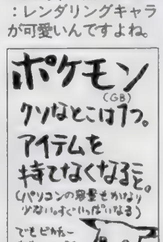
▲長崎県　薫らおさん：レンダリングキャラが可愛いんですよね。



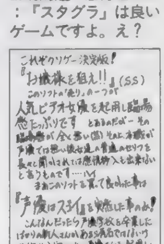
▲北海道　蒼月滄さん：「スタグラ」は良いゲームですよ。え？



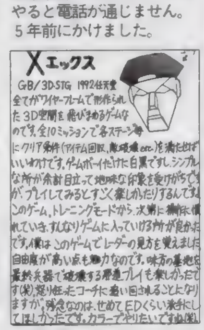
▲東京都　まじんさん：今やると電話が通じません。５年前にかけました。



▲大阪府　ポリ子さん：カワイきゃいいって話も……。



▲愛知県　マニア5/8さん：演技は大事ですよ。やっぱり。



▲福岡県　リンチンチンさん：確かヴァーチャルボーイで続編が……。あれ？



まんが　秋田県　ぞう（ち－ちくと小姑のように書き始めるんですね）

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

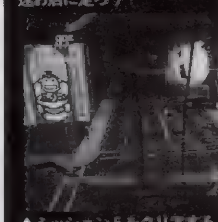
●キャンペーン情報

ＳＣＥＩから好評発売中のＰＳソフト「Ｇ－ＰＯＬＩＣＥ」の発売を記念して、「Ｇ－ＰＯＬＩＣＥ」特製ブルゾンやトレーナーが当たる「ミッションクリアキャンペーン」が実施されている。キャンペーン内容は、ミッション５をクリア時に表示されるパスワードを応募すればＯＫ。応募方法やあて先などは、下記の電話番号に問い合わせてほしい。

・問い合わせ先
ＳＣＥＩ　インフォメーションセンター TEL03－3475－7444（平日午前10:00〜午後5:30）

●キャンペーン情報

バンプレストから'99年１月７日に発売予定のＰＳソフト「スーパーヒーロー作戦」の発売を記念して、「限定スペシャルディスク予約キャンペーン」が実施されている。全国のゲーム販売店で、予約をすると、先着で30000名に限定スペシャルディスクがプレゼントされるのだ。スペシャルディスクには、オープニングムービーと本編13話「決着せよ！　宇宙刑事ギャバン」が体験版として収録されているぞ。スペシャルディスクは、先着順なので、欲しい人は早速お店に走ろう！

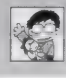

▲ミッション５をクリアするには味方の指示だけでなく、自分で考えることが重要だぞ。

奴隷ＰＳの奴隷ＰＳの奴隷ＰＳの奴隷ＰＳの奴隷ＰＳの奴隷ＰＳの奴隷ＰＳの奴


■魔王31才バンサー：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。今回はバンサー。お金ないです。


■犬バンサー：働くときは本当に良く働く彼。今回はなかなかレスポンス良かったです。


■バオウ中里バンサー：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。『ゼルダ』？　疲れているのは。


■ほやへ田島バンサー：卑劣なゲームプレイなら天下一。かなり汚そうなキミの部屋。

まんが／田中まさし（嫁婦とかそーいうウワサもありません）・イラスト　岩﨑さとみ





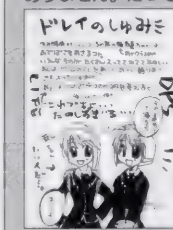
も、次の給料日には!?　しかしよく考えるとMDの本体もない……　困ったどうしよう……と思ったら、私の机の引き出しに何故か(魔)のMD2が入ってるじゃりませんか－　これは、中川さんのN64共々近日中にゲットしましょう(ニヤリ)　MDといえば、私のMD（メガドライブではなく、ミニディスク）の調子が悪い（ち）に「ヘッドを掃除してみれば」と言われたので、クリーナーを買って掃除してみましたが直りません　原因は別にあったようです　修理に出すのも何だし、パナソニックから新しくカッコイイヤツが発売されたので、それを買おうと思います。ところで、34時間連続再生って本当でしょうか？　私の今使っているやつ（録再機なのに、録音てきず）は3時間しかもたない……　本当なら夢のようなマシーンです　ちなみに壊れた再生専用も、1回の充電で10時間しか再生できませんでした。技術の進歩はスゴイですねぇ　（う）

奴隷の趣味

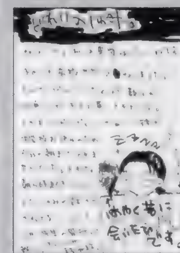
趣味なので～趣味を楽しむので～だからなんなのか～歌にしてみました。というか多いよね。なんとなく。ここのリード。まあいいけど。ムダに埋めるの得意だから。　(魔)

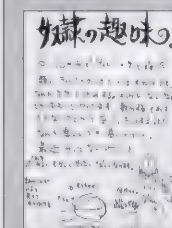
「天井の模様を数えるのが趣味です。オレの部屋の天井は変な柄の模様があるんですが、ソレをベッドに寝っころがって見てると妙に心が落ち着きます。特に何かに怒っているときとか、効果てき面。床部の人はそんなことないですか？」福島県　ナガラ一条さん：

そういうのってα波を出すのに有効らしいです。心を落ちつけてゆっくりとモノを考える。または考えずに意識をとばす。そういう状況を意識して作れるようになるといいらしいですよ。床部のメンツが編集部に泊まっているときはそんな余裕ありません。ギリギリまで仕事をして、床に倒れたと同時に意識がありません。だって人に起こされても起きないときあるもの。特に（う）とか。しかも全く反応なし。さすがに死んではいないけど。都会での生活って厳しいなぁって感じる一瞬。田舎での生活知らないけど、オレ。あぁしめ切りのないのんびりした温泉に行きたい。

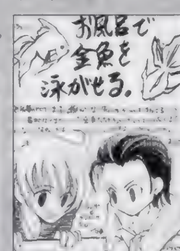


▲神奈川県　仲十泉さん：いいですねぇ。近くに奴隷仲間

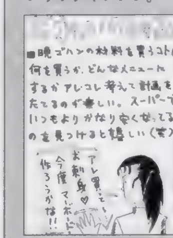

▲北海道　SHIONさん：会えますとも。ガンバッテ下さい。

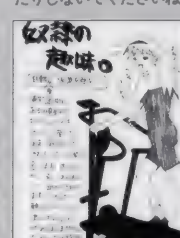


▲福岡県　菊地涼さん：かなり楽しそうです。レッツチャレンジ。

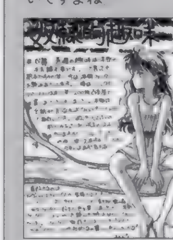


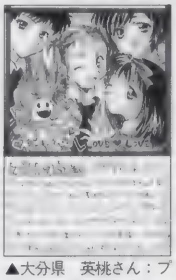
▲奈良県　ひろたかまつこさん：そのまま沸かしたりしないでくださいね。

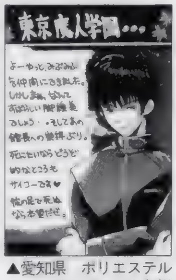

▲奈良県　ミッドバレイさん：買い物は楽しいですよね



▲千葉県　凰一葉さん：坂は気合いであります。シャカリキでありました。


▲愛知県　茶狸さん：洋物には光るモノたくさんありますよね。


▲大分県　英桃さん：プリクラって結構お金かかりますよね。



▲愛知県　ポリエステルさん：殺されたい人急増中で困ってます。



▲徳島県　浅葎柚椰さん：セーブ出来るところから離れられないですよね。



▲大阪府　如月ハニーさん：イロイロありそうです。まだまだ謎多し。



▲千葉県　コバヤシアツシさん：また戻ってきますよ（笑）。そのうち。


▲山口県　霧葉みしでぃあさん：ブルーのシナリオ……アレでしたけどね。


▲大阪府　ねこばかゆーのさん：全滅しますよね。あの迷宮。かなり。


▲神奈川県　貞雅さん：編集部でも謎なのです。まだまだ……。


◀福岡県　蒼野磨輝さん：特に発売されるゲーム多いですしね。お金と相談ってヤツです。



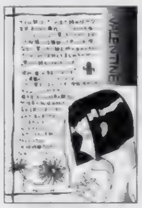
◀福井県　深胡橙さん：楽しそうですけど、部日記って普通ですか？　(魔)いたことなかったんで。



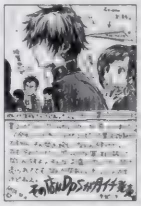
◀東京都　山師さん：リニューアル版ですって

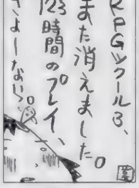


◀宮城県　蘭丸さん：キャラに惚れたら一直線です。

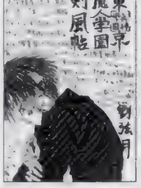

◀岩手県　久世こゆみさん：「魔人」楽しいですか？


◀神奈川県　理理風朱さん：ガンバッテください！


◀新潟県　RATAさん：なぜ？月イチ？　隔週誌なのに



◀北海道　暮新さん：トホホ……悲しいですね……。

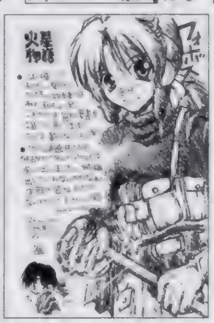


◀神奈川県　ひさぎさん：判らないですよね　その辺


◀宮城県　NAKOさん：旧名がゲームステーションです。



◀北海道　TOMYさん：一緒ですよね。一心同体。やっぱりそうじゃないと。使いどころ難しいですが



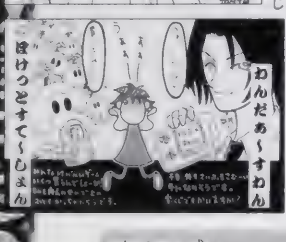
▲福島県　ユズコさん：描いてください。描かないと。


▲鹿児島県　まほろばくんさん：カッコイイですよね。


▲栃木県　十夜たみ子さん：計算葵ちゃんなのでしょう（グサ）。



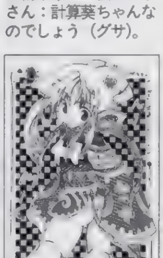
▲兵庫県　YUKIO型さん：顔が変なんですよねぇ……かなり。



◀石川県　SO-SANさん：ポケステは少し高いメモリーカードですよ。



◀富山県　すだこさん：まあ、その方がイベントも盛り上がりますし。


▲宮城県　白河風華さん：お尻が……あれですねぇ。しかし。



▲千葉県　凰一葉さん：封印も必要ですよ。時には。

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト


■うききパンサー：しかしお金ないね、キミも。歯医者行ったからね。前歯高いし。大変ね。


■さとちーパンサー：ライターのコガンとマジで仲良し　本当に似てるんだよなぁ。行動が。


■ちくちりパンサー：皮肉を言うのが大好き　髪の毛、アフロとかにして。おもしろいから。


■平吉パンサー：Dも大変そうです　早くお友だちが増えるといいね。オレはどーでもいいけど。

この間、中古のPCエンジンソフトを買いに行きました　買ったのは「カイザード」と「スプリガンmark2」です　「昔のゲームだから安いよね」と、タカをくくって行ったら結構いい値段でビックリ　「スプリガン」なんて5000円もしました（涙）　そこで「高いなぁ……」とあきらめずに買ってしまうあたりに、自分の「漢」らしさを感じました　やっぱりいいゲームは、今プレイしても楽しい　昔さんざんやったのに……　でも考えると「スプリガン」を買ったのってこれで3回目。実家にあるハズなんですか、探してもない（最近私の回りはこればっかり）　また無駄遣いしてしまいました……ゴメンなさい（笑）　そのときMDの「武者アレスタ」とか「ヴィクセン357」、「アローフラッシュ」といった、これまた懐かしいソフトを発見　かなり惹かれましたが、どれも定価に近い値段でさすがの私もこれは断念……で


▲埼玉県　JMタケシさん：もう少しイベント欲しかったですよね。


▲神奈川県　冴木由季さん：兎……密猟しようとしなくても……。


▲新潟県　らえるさん：大人のおもちゃなUFOキャッチャー。

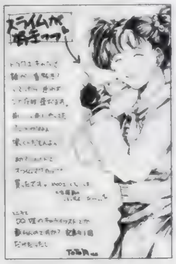

▲徳島県　飛鷹みさぎさん：ケンカしないで仲良く冒険しましょう。


▲山形県　週末の怪人さん：武器屋は神奈川の鎌倉の大仏前なのでした。


◀東京都　からなしさん：次はもっと混んでないといいですねぇ……

最後の詩！：奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます


◀千葉県　柴田恭子さん：まだそんな話は聞いたことがありませんが……


▲京都府　十々夜さん：情報少なすぎなんです。まだまだです。


▲青森県　アメ屋ジョージさん：ソレは強すぎデス。いい感じですが。

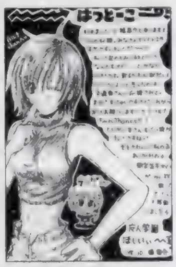

▲新潟県　BANGさん：元祖だっちゅーのですからねぇ。ハニー。


▲山梨県　ゆきこさん：そうなんですよねぇ。難易度高いです。


▲岡山県　片北のんさん：若ってそんなにオバカなんですかねぇ（笑）？


◀岡山県　ひよこさん：そしてゲームでさらにどきどき、なのです


◀静岡県　裕一さん：台風大変でしたよね。今年は特に多かったですし。

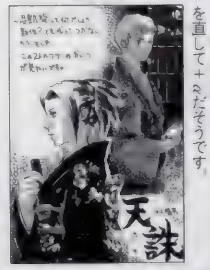

▲新潟県　橘恭介さん：そうして奴隷の輪が広がっているのですね。

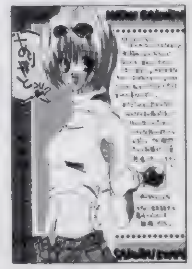

▲山形県　雷輝しれつささん：チキン野郎製造術なのでした。


▲兵庫県　プルプルさん：知らないと。人間的にもダメですよ。ね。


▲群馬県　三夜花さん：かなり鳥頭っぽくていいですよね。


▲東京都　野々海ちなさん：どんなイベントがあるんでしょうねぇ？


◀大阪府　水上陽平さん：アメリカ版を直して＋αだそうです。


◀兵庫県　雛瀬ユキさん：キャラ総替えの気も……します。

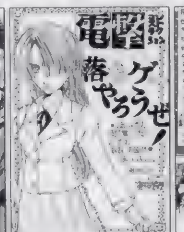

◀東京都　まじんさん：あの写真はスゴイですよね。もう感動です


◀東京都　猫魚司さん：いいですよね。お約束バリバリだそうです。

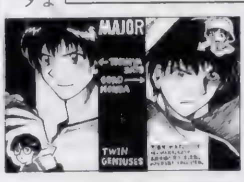

▲愛媛県　如月二月さん：ラグナの情報……出ませんねぇ。しかし。

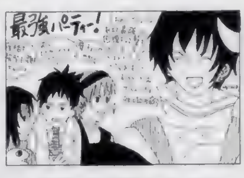
▶新潟県　RATAさん：しょうがないですよ体験版なんですから。続きは本編で。ね？　ダメですか？　のせられてる？




▲北海道　蜜柑鳩苺さん：良いですよ。応募作楽しむだけでも。マジ楽しいです。


▲兵庫県　春姫さん：悩むのは大事ですから。悩みスギはまずいですけどねぇ……。


◀大阪府　ポリ子さん：レギュラー取れますかねぇ？　必読。


◀京都府　ゆず21号さん：自分で使うと戦士ですからね。


▲大阪府　杜蓮司さん：年末はゲーム＆ハガキの季節ですよっ（断定）！　描きましょう！


▲茨城県　みなみ流水さん：でもDCが売れないとセガがやばいですし……。気になります。

ハガキが君を呼んでいるのか？

「ハガキにはどんな魅力があるのですか？」質問がとんだ。私の名前は松崎公彦。職業はハガキ描き。60年間ハガキを描き続けてきた。「魅力ですか。魅力は……そうですね、ヒヨコを見つめているとついついその毛を刈ってしまいたくなる、そんな気持ちでしょうか？」今日はこの大学で講演後、質問を受け付けている。「ハガキを描いていて幸せな瞬間は？」きた……この質問を待っていた。私はここ数年この質問を待っていたのだ！　私はおもむろに服を脱いで立ち上







コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント、それ以外にも、PSの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品かもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

郵便はがき

101-8305

おそれいりますが
50円分の切手を

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼント
Vol.91係

〒	－	ここにはなにも書かないでください。
住所	都道 府県	
	TEL　（　　　）	
氏名	フリガナ	生年月日　年（西暦）　月　日
	男・女	19
職業	1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3　8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生　13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他	

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】 枚

【12】

【13】 本

【14】

【15】

【16】 売 本 買 本

【17】

【18】

【19】

【20】

【21】

電撃PlayStation VOL.91 読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品(P.179のプレゼント記事を参照)の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、12月10日(当日消印有効)です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表(敬称略)

Vol.88

①「影牢～刻命館真章～」金タライ
加藤美千江(岐阜県)
②「スター・ウォーズ マスターズ オブ テラス カシ」ポスター4枚セット
森松冬馬(長野県)小島健太(東京都)大谷敬司(愛知県)
稲葉邦夫(茨城県)水橋由香利(大阪府)
③「Pixy garden(ピクシーガーデン)」ポスター
清島理知(奈良県)秋山大空(新潟県)中山彰啓(北海道)
道上隆浩(滋賀県)片岡伸一(福井県)
④「RISING ZAN」「COOL BOARDERS 3」Tシャツ
武笠智也(群馬県)出村孝弘(北海道)河井誠(埼玉県)
新田剛人(島根県)岡本良(埼玉県)岡島正一(愛知県)
⑤「アドヴァンストV.G.2」トレーディングカード3枚セット
山森太郎 (東京都)和泉尚之(埼玉県)沖汐誠生(熊本県)
佐田和章(岡山県)水野博昭(岐阜県)山根義孝(鳥取県)
石田雄大(長崎県)内裏義治(山口県)奥居俊久(大阪府)
早田勲(長野県)
⑥「アドヴァンストV.G.2」設定集(カラー版)
本土勉(東京都)桜庭裕一(秋田県)池田英作(東京都)
塚本康介(福井県)井上保(富山県)
⑦「モンスターファーム」ヨーヨー
久留島慧(神奈川県)豊田武士(愛知県)茶山直人(徳島県)
⑧「いただきストリート　ゴージャスキング」体験版ソフト
植野和昭(広島県)末久智一(北海道)金井淳一(東京都)
白旗義人(千葉県)池田啓輔(長崎県)
⑨「アドヴァンストV.G.2」体験版ソフト
小森保彦(京都府)澤井裕司(三重県)山口裕樹(兵庫県)
岩井貴志(群馬県)深尾謙一郎(大阪府)
⑩「ガンホーブリゲイド」体験版ソフト
戸澤大介(京都府)菅野健(福島県)森慎太郎(東京都)
大杉幸(東京都)米丸拓利(鹿児島県)
⑪TGSグッズ福袋
服部健司(愛媛県)小南潤(秋田県)佐野康彦(愛知県)
伊藤歩美(福島県)司沙織(鳥取県)
⑫PSソフト「フィフス・エレメント」
竹崎由香里(高知県)横尾武幸(広島県)池田和美(奈良県)
⑬PSソフト「STREET BOARDERS」
小出環土(愛知県)高橋文也(秋田県)渡瀬和矢(山口県)
⑭PSソフト「全スーパーロボット大戦 電視大百科」
本宮篤史(埼玉県)上原茂雄(東京都)鴨井礼二(高知県)
⑮PSソフト「だんじょん商店会～伝説の剣はじめました～」
楠木博之(徳島県)平田友美恵(岡山県)
三田百合香(和歌山県)
PocketStation＋対応ソフトプレゼント(※1)
西原洋和(香川県)浅間絵美(新潟県)植中亜希(愛媛県)
勝間里美(石川県)八重樫知里(岩手県)園田賢治(東京都)
久須彩香(兵庫県)福岡亮(神奈川県)西村則子(宮崎県)
南原智恵子(福島県)長沼忠義(千葉県)木村修史(青森県)
石塚信正(東京都)斎藤愛未(山形県)比嘉友栄(神奈川県)
坂久保好(岩手県)志田ジュウジ(山梨県)伴吉訓(北海道)
松坂辰徳(神奈川県)吉武奈々(香川県)深澤弓絵(東京都)
柏木実理(兵庫県)片山祐未香(京都府)富野翔(埼玉県)
坂本憲秦(高知県)大石俊之(佐賀県)高橋賢三(広島県)
廣野淳二(島根県)黒田明夫(和歌山県)鈴木陽子(岡山県)

【1】今号で、よかった記事を、下の一覧から3つ選んで番号で答えてください。

①[企画]ファイナルファンタジーⅧ②[特報]JAPAN(仮)③[特報]立体忍者活劇天誅 忍凱旋④[特報]悠久幻想曲ensemble2⑤[特報]ウェルトオブ・イストリア⑥[特報]Jリーグ 実況ウイニングイレブン'98-'99⑦[特報]ナース物語⑧[特集]幻想水滸伝Ⅱ⑨[特集]チョコボの不思議なダンジョン2⑩[特集]機動戦士ガンダム　逆襲のシャア⑪[特集]玉繭物語⑫[特集]新世代ロボット戦記ブレイブサーガ⑬[特集]ストリートファイターZERO3⑭[特集]サウザンドアームズ⑮[特集]電車でGO！2⑯[特集]スーパーヒーロー作戦⑰[特集]進め！海賊⑱[特集]カプコンジェネレーション～第5集 格闘家たち～⑲[特集]パーティゲーム大作戦⑳[攻略]ポポローグ㉑[攻略]R4 RIDGE RACER TYPE 4㉒[攻略]ヴァンパイアセイヴァー EXエディション㉓[攻略]みつめてナイトR 大冒険編㉔[攻略]雪割りの花㉕[攻略]アナザー・マインド㉖[攻略]リベログランデ㉗[攻略]TOYS DREAM㉘[攻略]久遠の絆㉙[新作]トロンにコブン(仮)㉚[新作]GALERIANS㉛[新作]ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3旅立ちの詩㉜[新作]マクロスVF－X2㉝[企画]マール王国の人形姫㉞[企画]エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～㉟[連載]電撃PocketStation㊱[連載]DPSソフトレビュー㊲[連載]電撃PSコロシアム㊳[連載]4色奴隷㊴[連載]電撃プレイクエスチョン㊵[連載]ウラワザデータベース㊶[連載]R4 はじめて物語㊷[連載]電撃コラムス㊸[連載]PSの奴隷㊹[連載]DENGEKIナムコスクープ㊺[連載]電撃NEWS STATION㊻[連載]電撃ランキングステーション

【2】今号で、つまらなかった記事を、上の一覧から1つ選んで番号で答えてください。

【3】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.224～P.225)から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【4】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【5】電撃プレイステーション91号を購入したのはどこですか?

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キヨスク⑤その他

【6】電撃プレイステーションの表紙について、お答えください。

①今のままでよい②変えてほしい③買いづらい

【7】付録CD-ROM付き増刊号PlayStationDの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③買ったことがない

【8】今後付録CD-ROMに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.224～P.225)から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも答えてください。

①ファミ通PS②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションREMIX⑥ファミ通wave

【10】電撃プレイステーションを購入するときに、どういった点を一番重視しますか?

①表紙②独占スクープ記事③新作紹介記事④攻略記事⑤企画記事(「PSの奴隷」や特集企画など)⑥レビュー⑦別冊付録⑧ポスター⑨メモリーカードシール

【11】メモリーカードを何枚持っていますか?

【12】今までに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【13】過去1年間に、何本のプレイステーションソフトを購入しましたか?

【14】過去1年間にソフトの貸し借りをしましたか?

①1本②2～4本③5～9本④10本以上⑤したことがない

【15】過去1年間に、プレイステーションのソフトを売ったり、中古のソフトを買ったりしたことはありますか?

①売ったことはあるが、買ったことはない②売ったことはないが、買ったことはある③売ったことも、買ったこともある④売ったことも、買ったこともない

【16】【15】の質問で④以外の答えを選んだ方は、答えてください。売ったソフトの本数と、買った中古ソフトの本数は、それぞれ何本程度ですか?

【17】プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入するきっかけになったソフトは何ですか?

【18】あなたは、自分のことをどの程度のプレイステーションユーザーだと思いますか?

①マニア②ヘヴィユーザー③普通のユーザー④ライトユーザー⑤その他

【19】電撃NEWS STATIONで最も知りたい情報は何ですか?

①イベント情報②キャンペーン情報③グッズ情報(販促物・CD等)④アニメ・OVA等の情報⑤一般的な話題⑥その他(自由に書いてください)

【20】あなたはポケットステーションを買おうと思いますか?

①買う②発売されるソフトの情報を知ってから決める③同日発売のソフトが多ければ買う④様子を見る(すぐには買わない)⑤買わない⑥わからない

【21】電撃プレイステーション91号への意見・感想を書いてください。

※1　ポケットステーション対応ソフトの発売が一部延期されています。12/23以降発売のソフトについては、発売しだい発送させていただきます。

電撃PlayStation 91号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.91

1『Gardian Recall～守護獣召喚～』非売品ジグソーパズル

（提供:エクシング・エンタテイメント）

▼ヒロインたちの描き下ろしイラストを使用した200ピースのジグソーパズル。1種類ずつ各1名様に。

各1名



2『さくま式人生ゲーム』ゲーム大会で編集部員が勝ち取ったさくまあきら賞賞品

（タカラ賞品39,000円相当詰め合わせ）（提供:タカラ）

1名

さる11月4日に行われた「さくま式人生ゲーム」大会で、本誌編集部員が勝ち取った豪華賞品だ。

3『MEREMANOID～マーメノイド～』クリオンキーホルダー

（提供:エクシング・エンタテイメント）

ペアで10名



▲ゲームのマスコット的存在、クリオン。そのキーホルダーをピンクと黄色ペアで10名様に。

R·TYPE△ オリジナルグッズ

4 オリジナルガムケース

2名



▲「R-TYPE」のロゴをあしらったおしゃれな革製ガムケース。

5 ロゴ入りクラバーウオッチ

2名



▲暗がりを照らすと右上の写真のように時刻が投影される変わった時計。

6 テレホンカード

3名



▶STAGE1ボスとの戦闘シーンが絵柄のテレカだ。

（提供:アイレムソフトウェアエンジニアリング）

7 電撃文庫5周年記念特製図書カード

5名



◀創刊5周年を迎える電撃文庫から、人気作「ブギーポップは笑わない」のイラストを使用した2千円分の図書カード。

（提供:メディアワークス）

8『Xi[sái]』AQUIちゃんストラップ

3名



▲AQUIちゃんの携帯ストラップ。色も5色あるぞ。

9『D.J.FREE』ブランドトレーナー

3名

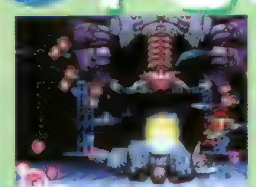


▶ロンドンのテクノミュージシャンたちが独自の色彩感覚でデザインしたトレーナーだ。

（提供:トータルオリジナルプロデュース）

各3名 PSソフト

1人でじっくり、みんなでワイワイ、遊び方いろいろな4タイトル。お正月まで遊び倒そう！



10 R·TYPE △

▲多彩な攻撃方法でファンを魅了し続けるSTG最新作！

（提供:アイレムソフトウェアエンジニアリング）



11 Juggernaut ～戦慄の扉～

▲精神世界を旅する、3DタイプのホラーAVG。

（提供:トンキンハウス）



12 COOL BOARDERS 3

▲雪原をスノーボードでカッコよく疾走するSPG。コースバリエーションも豊富！

（提供:ウエップシステム）



13 ドカポン！怒りの鉄剣

▲RPG要素を加えたTBL。アノ手この手で敵を出し抜こう。

（提供:アスミック・エースエンタテインメント）

※雑誌公正競争規定の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。また、1番のパズルの絵柄、8番のストラップの色は選べません。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、178ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.94（12月25日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。

クリアした後も泣かせる「やるドラ™」のサントラ。

スペシャル・リテイクバージョン、リミックス・バージョンなどレア音源も満載！ 初回特典も見逃せない!!



「ダブルキャスト™」
オリジナル・サウンドトラック

初回生産限定特典
スーパーピクチャーCDレーベル＆特製メモリーカード・シール封入
SVWC7006　￥2,548（税込）
好評発売中



「季節を抱きしめて™」
オリジナル・サウンドトラック

初回生産限定特典
スーパーピクチャーCDレーベル＆特製メモリーカード・シール封入
SVWC7007　￥2,548（税込）
好評発売中

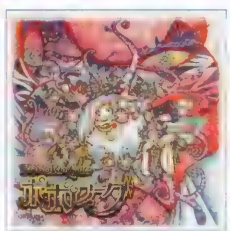


「レガイア伝説™」
オリジナル・サウンドトラック

TVドラマ「ショムニ」、映画「失楽園」などを担当した人気作曲家"大島ミチル"が音楽プロデュース。
SVWC7008　￥2,345（税込）

初回生産限定特典
スーパーピクチャーCDレーベル

12月2日発売



「ポポローグ™」
オリジナル・サウンドトラック

超大作RPG「ポポローグ」の感動的なストーリーをさらに盛り上げる叙情的なBGMを満載。
SVWC7009　￥2,345（税込）

●ポポロクロイス物語：
毎週日曜日 朝7:30〜8:00テレビ東京系にて好評放送中!!

初回生産限定特典
スーパーピクチャーCDレーベル

「ポポロクロイス物語」
エンディングテーマ［風の魔法］ 歌：大藤 史
SVWD9009　￥816（税込）好評発売中

12月2日発売

♪「やるドラ」シリーズ、エンディングテーマ・ソング第4弾シングル!!
雪割りの花「GHOST DANCE」歌：Yu-kalie SVWD9008　￥816（税込）

CD-EXTRA仕様：「やるドラ」ムービー集、名場面集、カスタムCDプレイヤー他

SPE Visual Works Inc.

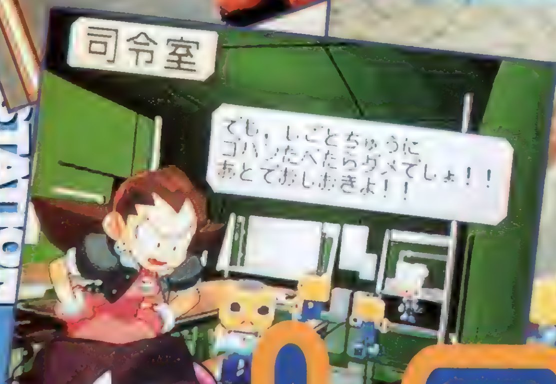

DENGEKI
SOFT STATION
電撃ソフトステーション
期待の新作満載
トロンにコブン（仮）
GALERIANS
ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩
マクロスVF・X2
エースコンバット3 エレクトロスフィア
封神領域エルツヴァーユ
後夜祭 -a sherd of youthful memories- その他
イラスト／伊藤勇太

育成？ アクション？ それとも…？

あの『ロックマンDASH』のシリーズ最新作をついにキャッチ！







トロンにコブン(仮)

『ロックマン』シリーズの伝統を打ち破り、新たな一歩を記した『DASH』から約１年、そのシリーズ最新作が登場だ！ 今回は判明した情報をもとに、この注目作を検証するぞ。

ACT?	トロンにコブン(仮)	発売日未定	▶カプコン
			▶価格未定
		▶MC(ブロック数未定)	

なんと今回の主役はコイツらなのだ!!

これにはファンもビックリ!? なんと最新作の主役は「DASH」でロックの敵だった、トロンと40人のコブンたちなのだ！ 世界に名を馳せる悪の空賊「ボーン一家」のトロンとコブンたちは今回、どんな活動をするのか、そして彼女の野望とは？



◀トロンとコブンたちを操り、世間を騒がす空賊となって大暴れ!!……か？



トロン・ボーン

ボーン三兄妹の長女でメカニックを担当する14歳の少女。性格は気が強く、負けず嫌い。



コブン

無邪気でちょっとドジな戦闘員で、文字どおりトロンの忠実な(?)子分。全部で40人。

前作にあたる(?)『ロックマンDASH』とは…

３DモノのA・RPGというシリーズ初のジャンルで登場した作品。立体的な街や遺跡を舞台に、主人公ロック・ヴォルナットが大冒険を繰り広げた。

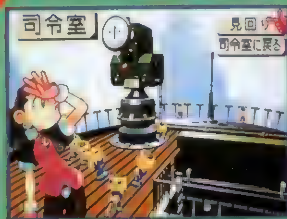
▶超個性的な戦闘メカたちと激しいバトルが展開された傑作だ。





育成もアリ!? コブンたちを育てて世界征服?

育成要素があるとした場合、気になるのが誰を育てるのか、ということ。写真を見ると、なにやらトロンがコブンたちに命令しているみたいだけど……。コブンたちを育てて、どんなことをさせるのかな?



◀甲板で仕事中のコブンたち。ときにはサボったりもする!?

ゲゼルシャフト号の中でコブンたちに命令!



▶コマンドには「おしおき部屋」なんてものも!?

注目!! コブンたちはそれぞれに性格が違う………らしい?

下の写真を見ると、トロンはあるコブンを「4ごう」と呼んでいる。ということは40人ひとくくりではなく、それぞれ性格や特技が違うのかも? 愛着がわきそうだね。





▲◀こんなコブンたちを育てるなら超楽しそう!

謎に包まれたゲームシステムを探る!


一体どんなゲーム?

画面写真だけを見ると、今回の作品も「DASH」と同じタイプのA・RPGに思えるかも知れない。でも、それは大違い! また詳細は明かされてないが、どうやら今回はアクション要素のほかにも、アッと驚く新要素がギッシリの内容に仕上げられているらしいのだ。それを裏付けているのが、上の画面写真にある「特訓部屋」という移動コマンドらしきもの。"特訓"というからには、やはり育成要素が絡んでくると思われるが……。ここでは、そのへんの気になる部分にバリバリ迫っていくぞ!

アクションもアリ!? 街を襲撃して資金を調達?

やはり画面写真からの判断になるが、今回もアクション要素はバッチリらしい。トロンが戦闘メカに乗り込み、コブンたちがその周囲を護衛(?)するような形で、街などを舞台に戦っていくようだぞ。だが、戦う目的は、前作とはまったく違うはず! なにせ主役が世間を騒がす悪の一味だけに、人助けや世界平和のためじゃないだろう(現に警官を相手に戦ってるような場面もあるし……)。やはり、銀行を襲って金品を強奪したり、畑に忍び込んで食料を調達するといった活動がメインになるのか? とにかく戦闘もかなり楽しめそうだぞ。


警官隊と大激闘!


▲警官隊に囲まれて大ピンチ。戦わずに逃げることも大事なのかも……。


▲リンゴの木に群がるコブンたち。みんなハラペコなのか?
◀特大の金庫を発見! でも入手したお金は一体何に使うのかな?

物語に関連はアリ!? おなじみのキャラたちも登場か!?

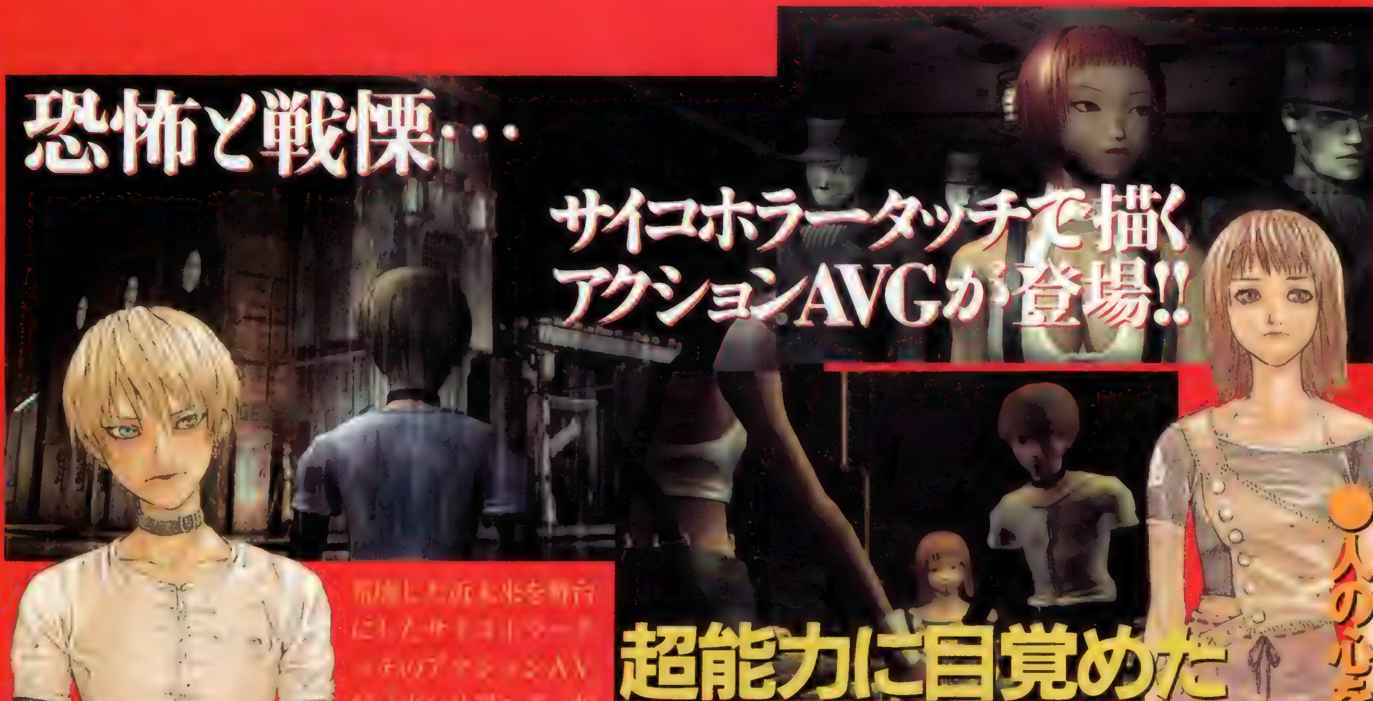
現段階で明らかになっている登場キャラは、トロンとコブンのみ。だが、この2キャラだけというのは考えにくいので、おそらく前作のキャラも登場してくるはずだ(もちろんオリジナルキャラも!)。また、今回の物語が前作の過去か、未来か、という点も気になる部分。やはり続報に期待だ!


前作の主人公ロックは?


トロンの兄ティーゼルは?



【注】イラストはすべて前作「ロックマンDASH」のものです。



恐怖と戦慄…

サイコホラータッチで描く アクションAVGが登場!!

荒廃した近未来を舞台にしたサイコホラータッチのアクションAVG「ガレリアンズ」が登場!! 第1弾となる今回は、魅力的な登場キャラクター&独特なシステムを大公開!

超能力に目覚めた少年の孤独な戦いが今始まる!!

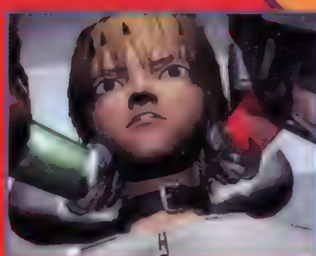


●超能力に目覚めた少年



●人の心を読み取るテレパシスト

キャラクターデザインを田島昭宇氏が手がけた、本格A・AVGがPSに登場!! 今回は、荒廃した近未来の世界で超能力に目覚めた少年の戦いを描くストーリーと、この世界観を最大限に生かした画期的なシステムを紹介するぞ。



▶実験台として薬物を大量に投与されるリオン。その表情には驚愕の色が……。

リリア

リオンの幼なじみでテレパシー能力を持っている少女。ミケランジェロ病院の追手から逃亡するさなか、テレパシーでリオンとコンタクトをとろうとする。

STORY

頭の中で響く少女の声… そのとき少年は超能力に目覚める

ミケランジェロ・シティにある病院の一室。監禁されていたリオンは、リリアから送られてきた助けを求める「声」を聞く。超能力に目覚めたリオンは拘束を抜け出し、病院を脱出することを決意するが……

リオン

ミケランジェロ病院の一室に拘束されていたが、無意識の内に超能力に目覚める。彼はその力を使って病院を脱出すると同時に、リリアを助け出すことを決意する。

A・AVG GALERIANS ガレリアンズ	99年 3月(予)	▶アスキー ▶価格未定 ▶MC(ブロック数未定)

GALERIANS
ガレリアンズ



▲院内を探索しながら、超能力やアイテムを使って数々の仕掛けを解除していく。まずは、病院を脱出することが目的だ。

独特なシステムの魅力に迫る!!

このゲームの最大の魅力となっている"超能力"。この超能力の存在は、ゲームのシステムにも大きく関わっているのだ。プレイヤーはリオンを操り、その能力をフルに使って敵を倒したり、仕掛けを解除したりして数々の障害を乗り越えて行かなければならない。そこで、ここではリオンが使う多彩な超能力を紹介するとともに、基本的なシステムをわかりやすく説明していくぞ。

System Check 薬物投与により超能力を発揮

リオンは「クスリ」を体内に投与することで、様々な超能力を使うことができる。クスリもいろいろなタイプが用意されていて、サイキックやサイコメトリーなど実に豊富な種類の超能力が使えるようになるのだ。プレイヤーはこれらの能力を使い分けながら、ゲームを進めていかなければならないぞ。また、特別なクスリを使用することで、超能力そのものがパワーアップし、より強力な力を発揮できるようになるのだ。



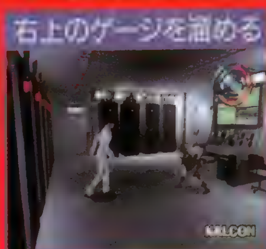
▲使いたい超能力に対応した「クスリ」を、メニュー画面で選択。



▲状況に応じて、超能力を使い分けることができるのだ。

System Check 精神力を高めて超能力を一気に解放!!

サイキックや振動発火能力といった攻撃専用の超能力は、精神力を消費して使用することができる。画面の右上に表示される精神力を表すメーターを溜めることで、初めて超能力を発揮できるのだ。また、超能力の種類によってはメーターの消費量が異なる。例えば精神力の消費量は少ないが、威力が一定というモノや、溜めれば溜めるほど威力がアップするモノなどがあるので、状況に応じて使い分ける必要があるのだ。



▲ボタンを押しっぱなしにしてゲージを溜めて…。



▲もう1度ボタンを押すと超能力を解放!! 衝撃波が敵を直撃!

多彩な超能力を駆使して数々の障害を突破!!

ここでは、リオンが使う数々の超能力の中でも、代表的な3種類を紹介していくぞ。要チェックだ!

サイキック能力

NALCON

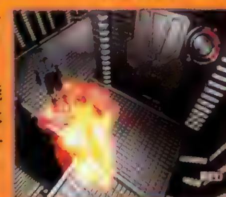
精神力を高め、衝撃波を発生させることで敵を攻撃する。ほかの攻撃能力よりも一撃の威力は多少劣るが、連発することが可能だ。



振動発火能力

RED

対象物を分子レベルで高速振動させることにより、炎を発生させる能力。その破壊力は驚異的で、敵を一瞬にして焼き尽くすほどだ。



サイコメトリー能力

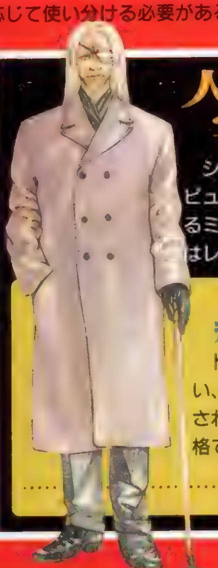
MELATROPIN【使用薬物／メラトロピン】

コンピュータのデータや物体に残った残留思念を読み取ることができる能力。この能力を使うと、謎を解くためのヒントを得ることができる。



人工的に超能力を生み出す実験を繰り返す謎の組織

シティ全体を統括するマザーコンピュータ"ドロシー"の支配下にあるミケランジェロ病院。この病院ではレム医院長をはじめとする組織により、世界を支配するための兵器として"ガレリアン"と呼ばれる超能力者を、人工的に生み出す実験が行われている。



ミケランジェロ病院の医院長 レム

ドロシーに忠誠を誓い、病院の全指揮を任されている。厳格な性格で、かなりの自信家。



サイコイリュージョン能力者 レインハート

リオンの両親を殺した張本人。見た目は幼いが、幻影の能力を持つ超能力者である。



サイキック能力者 リタ

思い込みが激しく気性が荒いが心優しい一面も持つ。思いのままに物を動かせるサイコキネシスの超能力に秀でている。



テレポート能力者 バードマン

瞬間移動の能力を持つ、美形のナルシスト。レムの命令でリオンの動向を観察し、リリアの居所をつきとめようとしている。



「旅立ち～」の第3報となる今回は、新たに公開されたミニゲームの画面を基に紹介していこう。また、このゲームの核となる「マラソンミニゲーム」の画面についても、本編の画面と併せて細かく検証していくぞ。

ときめきメモリアル® ドラマシリーズ vol.3 旅立ちの詩（うた）™

AVG
ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3 旅立ちの詩
99年春予定 ▶コナミ ▶価格未定 ▶MC（ブロック数未定）

キャラ別ミニゲーム最新情報

今回届いたミニゲームの画面があるキャラは、清川、美樹原、優美、鏡の4人。ということはミニゲームに至るまでの過程として、前作『彩～』のようにちょっとしたストーリーがあると考えられる。ひょっとしたら前作同様、クリア後に「放課後モード」が存在するかもしれないよね。



◀大筋のストーリーとは独立した形で、サブキャラとのシチュエーションが存在するのだ。

清川 望

片桐彩子の親友という設定から、前作『彩～』への登場も予想されていたが、今作がドラマシリーズ初登場となる清川。彼女は超高校級のスイマーなので、水泳に絡んだストーリーが用意されているのだろう。

●清川のミニゲーム

あくまでストーリーに関わってくるスポーツはマラソンなので、これは体力作りの一環なのだろう。





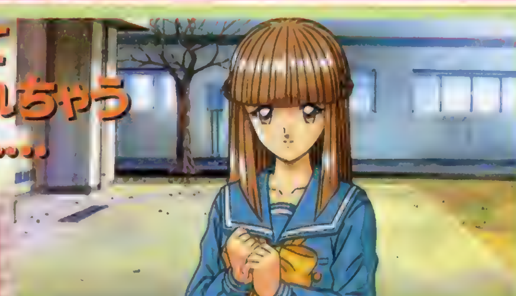
卒業しても今までと同じ水泳ざんまいの日々が待っているってわけ

美樹原 愛

私のことなんてみんなすぐ忘れちゃうだろうなって……

藤崎詩織の親友ということで、どのドラマシリーズに登場しても不思議じゃなかった美樹原。その内気な性格から、今作で初めての登場となったのかもしれない。部活には所属していないので、クラブ活動絡みのイベントはないだろう。しかし彼女とのストーリーには、右の写真のように動物がゲスト出演するようだ。彼女は動物が大好きだから当然だよね。もちろん、彼女の愛犬ムクもちゃんと登場するに違いない!?





●美樹原のミニゲーム

左のミニゲームの写真に写っているのはどう見てもカラスだ。ということはカラスに言葉を喋らせるゲームなのだろうか？　画面下のウインドウ内で、文字にボタンが対応しているのを見る限り、その考えは間違っていないだろう。

登場キャラは最大17人!?

今作はWヒロインということで、藤崎詩織と館林見晴がクローズアップされている。さらにサブキャラとして、『ときめき』本編に登場した女の子たちが全員登場。しかもドラマシリーズのキャラとして栗林みえ、秋穂みのり、美咲鈴音の3人も登場するらしい。これに早乙女好雄、伊集院レイを加えると、17人ものキャラが主人公を取り巻くことになるのだ。詳しい物語はまだ明かされていないが、『ときめき』ファンが心を躍らせる内容になるに違いない！



▲今回テーマになっているマラソン。毎朝50kmも走っている清川も重要な役どころ？

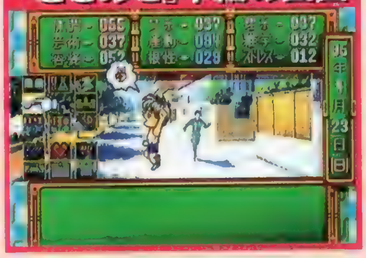


▶バレンタインデーもゲームに登場。ということは、好雄が持っているのは当然……。

ゲームの鍵となる「マラソンミニゲーム」



『ときめき』本編の画面



今回、ついに公開されたのが「マラソンミニゲーム」。卒業へ向けて、主人公が挑戦するのがマラソンだ。つまりこのミニゲームの結果しだいでストーリーが変化するということ。最後までまったくダメな成績だったら、バッドエンドということも考えられる。

ところでこの画面、「ときめき」本編の画面とよく似ている。つまり画面上部に表示されているパラメータを、何らかの方法で上昇させていくゲームシステムになるかもしれないのだ。このたった1枚の写真を見ても、今までのドラマシリーズとは異なったシステムを採用していることがよくわかる。

早乙女優美

「虹色～」からの再登場となる優美。独立したストーリーはあったが、ミニゲームが登場するのは今作が初めてだ。バスケ部に所属しているのに料理のミニゲームがあるということは、何か料理に関係したストーリー展開になるのだろう。料理に関しては、『ときめき』本編の合宿での食中毒イベントしか登場していなかったので楽しみだね。



優美、はりきっちゃいますからね!

●優美のミニゲーム

全シリーズを通して初登場の家庭科室。ここを舞台に優美のミニゲームが展開されていくようだ。この写真からは何を作っているのかはわからないが、どうやら主人公と優美が協力して料理を作るというシステムらしいぞ。



鏡 魅羅

優美同様、『虹色～』から再登場の鏡。常に大勢のファンクラブの人間に囲まれている彼女だが、今回公開された写真では2人と少なめだ。『虹色～』では屋上でのイベントがあったが、今回のミニゲームの舞台も屋上になっている。



私の美しさがわからない人と話しても時間の無駄ね



●鏡のミニゲーム

リズムに合わせて踊るゲームだと思われるので、『彩～』でギターゲームをプレイしたことのある人は楽勝!?

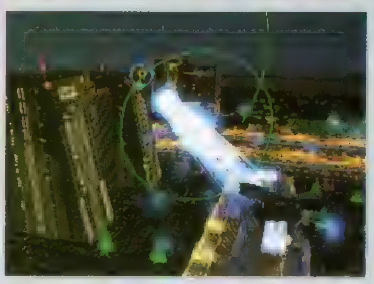
秋穂みのり

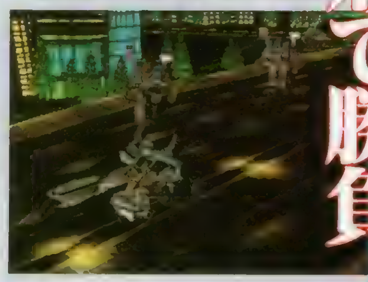
虹野沙希に憧れつつ、ドラマシリーズの主人公の前に顔を出し続ける秋穂。今回ミニゲームの写真はないが、この場所は「彩～」で「編み物ゲーム」をした部室前だ。ちなみに美樹原が立っている場所はバンドの練習場所だぞ。



やっぱり私、虹野先輩にはなれないのかな…

新情報入手!!



市街地

バトロイドの戦闘力、ガウォークの機動力を駆使して、ビルの合間の敵を撃破していけ！　キミ自身の判断がバトルの行方を左右する！　大胆かつ慎重に戦っていこう。

変形で勝負

激しい戦いが繰り広げられる戦場

可変戦闘機の汎用性を生かして、VF－X部隊の戦いは、宇宙から地上まで、全域に広がっている。新たに加わった特殊機体も活躍！






大気圏

スピードが命

空中戦は、もちろん、ファイターの独壇場。バリアブル・ビューシステムの自在なカメラワークで敵影を捉える！　今までにないリアルな空中戦の興奮を体感させるぞ！

マクロスVF-X2

STG マクロスVF-X2	99年 春予定	バンダイビジュアル
		価格未定
	MC(ブロック数未定) AC(DS対応)	

発売が待ち遠しい『VF－X2』。今回は、バルキリーの活躍の場となるステージが明らかになった。新たな視点で描き出される、ハイクオリティなバトルフィールドを紹介しよう!!　この戦いによって、1999年は、マクロスの年になるのだ！



緊急告知!!

超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか

STG	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	99年3月予定	バンダイビジュアル
			¥5,800(予)
		MC(ブロック数未定)	





●サターン版で人気だった、2DSTGが、パワーアップして移植される！　バルキリーの変形を使いこなして、迫りくる敵と戦え！



歌が地球を救う！

リン・ミンメイ再び…

ゼントラーディの襲撃によって孤立した、巨大艦マクロスの戦いの中、一条輝、リン・ミンメイ、早瀬未紗のラブストーリーが展開していく。ステージの合間には、原作アニメの名場面が、美麗なムービーで次々と登場。ゲームを華麗に彩ってくれるのだ。

詳細は次号で！

移植決定！

STG

エースコンバット3 エレクトロスフィア

STGの爽快感とフライトシミュレータの戦略性が融合した人気シリーズの最新作がついに登場!! あの圧倒的なスピード感と興奮がまた味わえるのだ!!

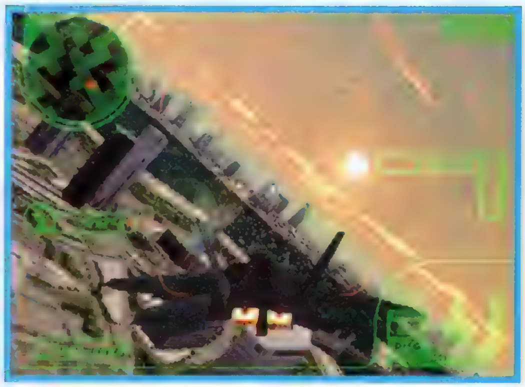
99年予定
▶ナムコ
▶価格未定
▶対応周辺機器未定

大空を翔るドッグファイトの興奮が再び!!



迫力の空中戦！

スピード感も爽快感もバツグンのＳＴＧながら、フライトシミュレータに負けない戦略性と飛行戦術が楽しめる「エースコンバット」シリーズ。そのシリーズ最新作が、ついに登場するぞ。好評だった基本システムはそのままに、ユーザーからの希望が多かったポイントを中心に様々なパワーアップが図られ、前作以上に手応えのある作品に仕上がりつつあるぞ。もちろん、往年の名機を彷彿(ほうふつ)させる戦闘機が自機として登場するので、戦闘機マニアも満足できることは間違いないのだ。グラフィックのクオリティにも注目しよう。

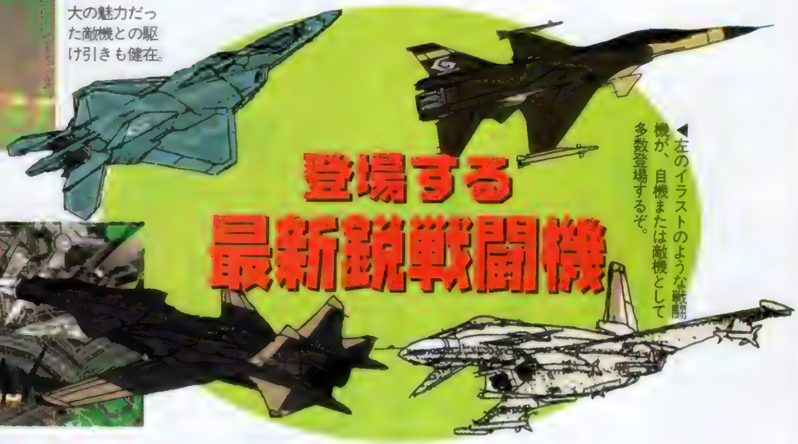


▲太陽光や雲など、グラフィック面での演出も大幅にクオリティアップ。その美しい背景をバックに、戦闘は繰り広げられるのだ。



敵機との駆け引き

◀シリーズ最大の魅力だった敵機との駆け引きも健在。



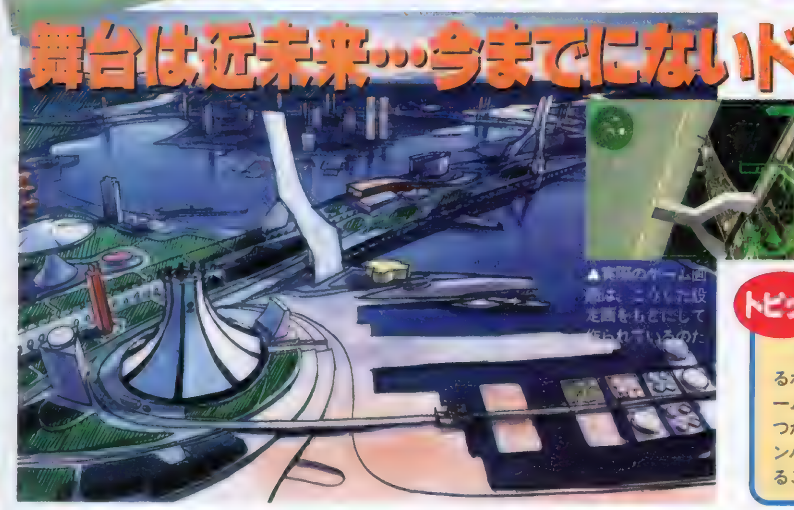
登場する最新鋭戦闘機

◀左のイラストのような戦闘機が、自機または敵機として多数登場するぞ。



▲▶未来型の建造物が多く、今までとはひと味違った雰囲気なのだ。

舞台は近未来…今までにないドラマがキミを待つ!!



▲実際のゲーム画面は、こういった設定画をもとにして作られているのだ

「3」では、バイオテクノロジーなどの技術が実用化されつつある近未来が舞台になっている。文明の発達したこの時代では、多国籍企業と最新科学力を有する科学者たちの団体とが、対立しているらしいのだが……。そこにプレイヤーであるキミが、名パイロットとしてどう係わってくるかは、今のところ謎。細かなストーリー設定については、続報に期待していてほしい。

トピック 「R4」のボーナスDISCにムービーが収録

12月3日発売の「R4」に同梱されるボーナスDISCには、ナムコのゲームの体験版やムービーなどが、いくつか収録される。その中に「エースコンバット3～」のムービーも収録されることが判明しているぞ。前作をはるかに凌ぐその迫力のムービーは、戦闘機ファンならずとも、思わず感動してしまうこと間違いなしだ。「エースコンバット3～」の発売が待てないキミは、このボーナスDISCのムービーで、しばし我慢することにしよう。

  ※画面は開発中のものです。

恋愛SLG

後夜祭 -a sherd of youthful memories-

99年2|25(予)
▶翔泳社
▶価格未定
▶MC(ブロック数未定)

アニメ界の巨匠、美樹本晴彦氏が完全監修している恋愛SLG。今回は発売が待ち遠しい『後夜祭』の魅力を、余すところなく紹介するぞ。

最新版サンプルロムゲット! ゲームの流れが見えてきた

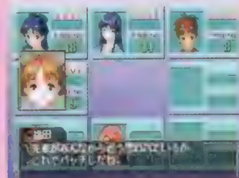
高校生活最後の学園祭……ひょんなことから学園祭の実行委員長に選ばれてしまった主人公。プレイヤーは、1カ月間、クラスの実行委員長としてクラスメートたちに作業の指示を与えながら、学園祭を成功させることになる。さらに、その過程で、特定の人物と仲良くなったり、相手が女の子なら恋に発展することもあるのだ。ここでは、そんなゲームの実際の流れを、いくつかのブロックに分けて順番に紹介していこう。



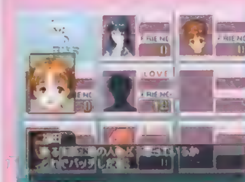
◀今回初公開となる超美麗なオープニングムービー!!

困ったときは福田ちゃんに聞け!

恋愛ゲームに"必須"ともいえる情報屋キャラ……それが、この福田なのだ!



▲福田情報その1、自分が他人からどう思われているか? 愛情と友情、2つのパラメータがあることに注目。



▲福田情報その2、誰が誰をどう思っているかを教えてくれる。

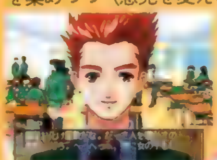


福田由香

主人公の後輩で、なぜかつきまとわれている。学園一の情報通で、"すべての情報は福田に始まり福田に終わる"と言われている

STEP 1 企画を決めよう

まずは、クラスの出し物の企画を決定。「お化け屋敷」や「模擬店」といった中から、クラスメートの意見を集めつつ(意見を変えさせることもOK)、最後は投票によって決定するのだ。



▲各人、希望を持っているぞ。



▶企画内容で各人のやる気も変化。

STEP 2 一致団結! 全員で作業を進めよう!

どの企画に決定しても、実際の作業は6つの分野(お化け屋敷なら、内装、SFX……など)に分けられる。クラスメートたちは、基本的には自分の意思で作業を行っていくが、昼休みや放課後の会話で"次の日にやってほしい作業"をお願いすることもできる。遅れがちな作業に人を回す…といった采配も、委員長としての仕事なのだ。



▲人の組ませ方は作業だけでなく、当人同士の好感度にも影響するぞ。



◀作業中には、イベントが発生することも。好感度に関係あり?

STEP 3 斬新な会話システム「R.E.S」で好感度アップ!

女の子との仲が親密になると、通常の会話とは違うレスポンスシステムによる特殊な会話イベントが発生する。これは、相手が話す内容に対して、否定や肯定といった感情をコントローラを使って"リアルタイム"に返答していく会話システム。もちろん、ここでの対応は好感度に大きく影響するぞ。





▲▶女の子の表情も、リアルタイムで変化する。当然こちらの反応が遅れたり、答えなかったりすれば、相手に"無視した"と思われてしまうぞ。

STEP 4 待望のデート♥

そして、さらに仲良くなると、休日にデートをすることも可能になる。デートイベントは数種類あるようで、それぞれ個別の美麗なCG(下を見てね♥)が用意されているぞ。デートには、平日の会話で誘うことができる。ただし、実際にデートできるかはその場ではわからず、デートOKのときは休日に向こうから電話が掛かってくるのだ。また、特に約束をしていなくても、相手から誘ってくる場合もあるぞ。





▲▶クラスのアイドル、片山さんを誘ってみました。見た目と違って意外に活発なようで、プールではしゃぐ水着姿の彼女が印象的だぞ。



作業を忘れ……しばしの休息♥

対戦ACT

封神領域エルツヴァーユ

99年1/14（予）
▶ユークス
▶¥5,800（予）
▶MC(1ブロック)、2P対戦可

今回はゲームシステムを離れ、ストーリー中心でお届けしていこう。声優さんたちの熱演が光るドラマパートは、質量ともに格闘ACTの域を越えているのだ！

ついに判明したストーリーモードを大紹介！

『エルツ』のストーリー内容は、まるでそれぞれが別のゲームであるかのごとく独立している。もちろん、「本編」にあたる対戦ACT部分のシステムは変わらないし、登場するキャラの基本設定も一緒だ。しかし、細かく編み上げられた設定のもと、各人の立場や視点で語られていくストーリーは、それぞれが強烈なイメージをプレイヤーに与えることだろう。シリアスなストーリーあり、恋愛中心なシナリオあり、単純明快なストーリーありと、内容は実にバラエティ豊か。9人のキャラクターたちがどんなことを考えて戦いにおもむき、そしてどんな結末を迎えることになるのか……今から楽しみにしていてほしい！



◀ちょっとしたドラマパートが試合の前後に音声つきで挿入されている。



◀格闘ACT部分は初級者でも楽しめるほどシンプルにまとまっている。

各キャラごとに異なったストーリーが用意されているのだ！



▶こんなTV番組があってもおかしくない？

ストーリーモードは、それぞれを主人公とするTVドラマ(TVアニメ)を意識した作りになっている。写真を見てもらえば、作品のタイトルがすべて異なっていることや、サブタイトルやアイキャッチ画面に対するこだわりを感じ取ってもらえるだろう。次回予告までしっかりと用意されているのだ！

ダンザイバー〔神鏡 衝〕
「完全懲悪ダンザイバー」

汎銀河辺境文明保護機構の一員である神鏡衝は「零着」の掛け声とともにダンザイバーへと変身する正義の味方である。彼はパートナーのユリィを助けるため、イハドゥルカを追った！





アルティ・アル・ラーゼル
「ロスト・レガシィ」

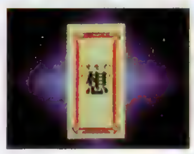
宮廷魔導師の少年アルはイハドゥルカを掃討するためにエリルを召喚した。だが彼女が自分とそう年の変わらぬ少女であったことに衝撃を受け、それを後悔し、自ら戦うことを決意する。





天法院 慧矢
「天法院掃魔奇譚 外伝」

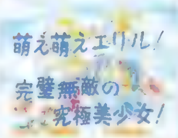
陰陽道の血筋を引く天法院一族の末裔、慧矢。数年前、姉のように慕っていた緋水佳が、ライとの戦いで魔刃シャハルに囚われてしまって以来、ライを憎み、力を欲するようになった。





エリル・ブローズ
「Moe Moe エリル！」

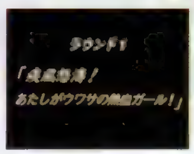
寄生装甲ネフィルムを身につけて戦う傭兵少女エリル。その実力は「神戦のエリル」と呼ばれるほど有名。イハドゥルカを倒すためアルに召喚されたが、今は愛する彼のために戦っている。





姫野 翠
「絶対熱血！ みどりがイチバンっ!!」

翠は現役の女子高生にして、不髄流古式格闘術宗家の後継者。不髄流継承のためと称し、自ら「実戦」を行なうほど戦うことが大好き。自らの力を試すため、彼女は今日も戦い続ける！

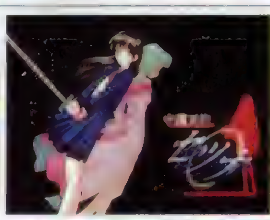




斎月 セツナ
「守護天使(ガーディエンジェル)セツナ」

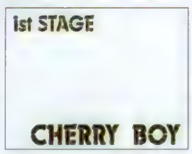
一見普通の女子中学生だが、深闇に組するものから人々を守る「守護天使」としての一面を持っている。意識体である「華麟(かりん)」を身に宿しており、その力を解放して戦うのだ。





ガリィ・'バニッシュ'・グレッグマン
「Klutzy Rouge（クラッツィ・ローグ）」

星間を渡る名うてのバウンティ・ハンターガリィ。ただ、遂行方法の壮絶さや、気に入った仕事しか受けない本人の性格から、依頼は少なめ。妻のサヤカ、愛犬のキリと暮らしている。





ラインドウェル・レインリクス
「Day Breaker（デイ・ブレイカー）」

盗みに入ったアンティークショップで魔刃シャハルを入手して以来、人を殺す快感に目覚めたライ。彼は真紅の刀身を持つ魔刃シャハルに導かれるように、今日もまた町をさまよう。





幽祢〔かくりね〕
「夢幻歳華(むげんさいか)」

超純粋生命体。外見は幼い少女だが、人間でいえば1万年以上生きてきた計算になる。いくつもの次元に複数存在するイハドゥルカを、単一にすることを至高の目的と考えている。





AVG

ミスティックアーク～まぼろし劇場～

Mr.シルバーフィンガーチップスによって奪われた"子どもの頃の純真な心"の化身「アーク」を求め、彼の創り出した別世界を冒険するリアルタイムAVGが登場!

99年春予定
- ▶エニックス
- ▶価格未定
- ▶MC(1ブロック)

妖精「アーク」とともに世界の謎を解き明かそう!



料理が得意なホーラント系[illegible]少女。その腕前を[illegible]に生かして[illegible]のかな?

[illegible]りやすい[illegible]?

ＳＦＣで発売され、練り込まれた世界観と、妖精「アーク」の持つ不思議な力を駆使してさまざまな謎を解いていくシステムが好評だったRPG『ミスティックアーク』。その続編がリアルタイムＡＶＧとなりＰＳに登場！　ストーリーは、静かな港町にショウの一座が訪れることから始まる。そして、一座の座長を名乗る謎の人物「Mr.シルバーフィンガーチップス」によってこの世界からアークが奪われ、町に異変が起こり始めるのだ。アークとは、妖精の姿をした〝大人たちが失ってしまった子どもの頃の純真な心〟の化身。主人公はアークを求めてシルバーフィンガーチップスの創り出した別世界に旅立つ。アークを仲間にしながらさまざまな謎を解き明かし、７つのアークを世界に取り戻すのだ。



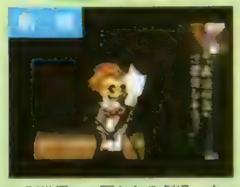
◀はね上げ式の階段の先には、何が待ち受けているのだろうか?



▲人影のない洋館に置かれたコウモリの像。ささやくその言葉は一体?

世界観　4つの別世界が舞台だ!

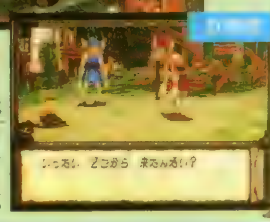
冒険の舞台となる世界は、全部で４つ。さまざまな妖精たちが共存している「妖精郷」や、中世を思わせる洋館が舞台の「モンストロルム」など、個性的な世界と謎がキミをまちうけているぞ!



▲別世界への扉となる劇場。すべての冒険はここから始まるのだ



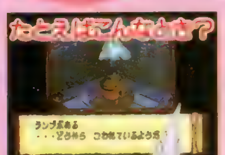
◀洋館の地下室を思わせる薄暗い世界



◀ノームやピクシーたちが住む幻想的な世界



妖精　主人公をサポートしてくれる妖精「アーク」とは?



◀壊れたランプでもアークなら灯せるかも?

「アーク」とは妖精たちが数々の試練を経て成長した姿で、それぞれが自らの持つ属性を力として使用できる。仲間になるアークは、下の知恵、勇気、思い出のほか、夢、力、友情、希望の７人。仲間になった妖精がアークに成長すれば、謎を解く大きな力になってくれるぞ。



知恵のアーク

大きな本の形をした翼を背負ったアーク。人間以外のものに知性を与えることができる能力を持っている。

勇気のアーク

大斧をかかえた元気なアーク。手に持つ斧で[illegible]内に眠る[illegible]たせることができる。

思い出のアーク

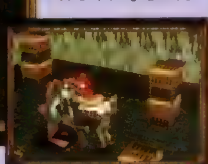
[illegible]吹く物静かな[illegible]ことができる。

戦闘　ときには命を賭けた戦いも…

このゲームの基本はＡＶＧだが、戦闘になると、一転してＡＣＴになるのだ!



▲突然襲いかかってくる半魚人。アークたちとの仲がよくなっていれば、一緒に戦ってくれるかも?



▲攻撃の基本はパンチとキックらしい。女の子が主人公だと?

ACT

ワンダートレック

おちゃめなハカセと謎の無人島を探索して動物たちを助け出そう!!
今回は、ゲームのポイントとなる動物たちの救出について紹介するぞ!!

12|10
▶SCEI
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)

ニックとハカセのハートフル冒険アクションが登場!!

このゲームは不時着した無人島を舞台に、ハカセと2人でジャングルの中を探索していくアドベンチャータイプのACT。島にはアクションを駆使して進まなければならない難所や、攻撃してくる動物たち、プレイヤーを悩ませる仕掛けなどが数多く登場するぞ。



ニック

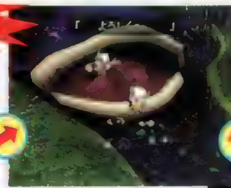
ハカセの助手で、本名はニック・ボック・ウィンディ。プレイヤーの分身である、このゲームの主人公。ヒコヒコ[illegible]マーが唯一の武器



▲島に生息している動物たちは、ニックとハカセを敵とみなして攻撃してくる。なぜだろう？

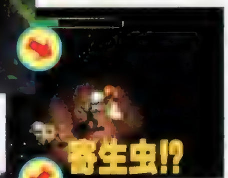
巨大ナマズ出現!!





▼お腹の中は真っ暗で、先へ進むにはあるアイテムが必要。寄生虫などの危険な敵も出現！

▲お腹を痛めているナマズくん。様子を見るため、お腹の中へ入ってみよう。



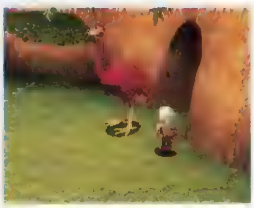


◀無事に問題は解決。島の中には彼以外にも、困っている動物がいるのだ。

巨大ナマズを助けてあげよう!!

ゲームには、ニックたちの助けを必要としている動物たちもたくさん登場するのだ。この大きなナマズくんも、その中の1匹(？)。助けてあげると、きっといいことがあるはずだぞ。

謎の島で遭遇する絶滅動物たち



▲絶滅したはずの"モア"を発見！この島には、何か秘密があるようだ。

島の中を探索していると、ニックとハカセの目の前に絶滅したはずの動物たちが数多く登場する。彼らがなぜ、この島に生息しているのかも、このゲームの謎の1つだ。人間のエゴによって絶滅にさらされた動物たち。そんなテーマも、このゲームには盛り込まれているのだ。今回は、登場する絶滅動物の一部を紹介するぞ。



ションブルグジカ

タイ南西部に生息していたが、美しい角と薬効があると言われる骨を狙った乱獲により1938年に絶滅。



アリゾナジャガー

天敵がいなかった彼らは、毛皮を狙った開拓者たちの格好の餌食だった。しだいに数が減っていき、1904年に絶滅。

エゾオオカミ

北海道に生息していた大型の狼。人や家畜を襲うという理由から駆除が行われ、1900年頃に絶滅した。

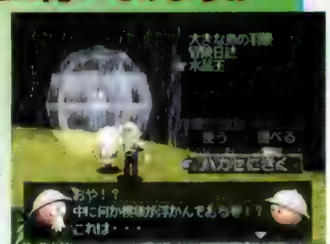


ドードー

インド洋に浮かぶモーリシャス島にのみ生息していた飛べない鳥。初めての外敵(人間)の侵入により絶滅。

謎はハカセに聞いてみよう!!

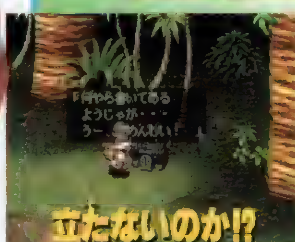
ニックのまわりをウロウロしているハカセは、ある程度の制御はできるもののプレイヤーが操作することはできない。一見、邪魔なだけに思える彼だけど、実は役に立つことがあるのだ。それはハカセの持つ豊富な知識。冒険の途中には、ハカセがいないとクリアできない仕掛けなども登場するぞ。



▲アイテムについても、ハカセに聞くことができるのだ。



▶不思議な石像に反応するハカセ。何か心あたりでもあるのか!?



◀でも、ダメでした……。文字を読むには、何かが必要なのかも。



ハカセ

RPG

もんすたあ★レース

モンスターを捕らえてレースに出場させる。GBで人気の育成RPGがPSに移植！

12/17 ▶コーエー ▶¥4,800 ▶MC（2ブロック）、PS（7ブロック）2P対戦可

モンスターを集めて、育てて、競走だ

冒険に出て捕獲したモンスターをレースに出場させ競走させるモンスター育成タイプのRPG。レースはリレー形式で行なわれ、モンスターの交代するタイミングはプレイヤーの自由にできる。また、レースのコースも山あり、谷ありの多種多様な地形で構成され、モンスターの能力を最大限に生かさないと勝利することは難しいぞ。モンスターは、「相手を威嚇する」などの特殊能力を持つ。これらの能力を活用することも重要だ。メモリーカードを使えば、友だちとのレースも可能。



▲町の外には野生のモンスターが隠れている。捕獲レースに勝って捕まえよう


▲かわいいモンスターたちがスピードを競うレースシーン。モンスターを交代させたり、特技を使って勝利を目指せ。



◀モンスターの預かり所やレース場がある"町"。ときにはイベントが発生することもある



▶捕まえたモンスターをミックス（合成）させることで、新たなモンスターが誕生。ミックスでしかできないモンスターも！

SLG

建設機械シミュレーターKENKIいっぱい!

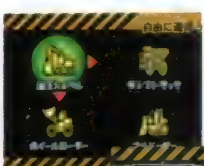
建設機械を操縦して、ビルを組み立てろ！ 働く車ファン必見の新機軸SLGの登場だ。

99年2月（予） ▶富士通パソコンシステムズ ▶¥5,800 ▶MC（2ブロック）、AC（DS対応）、AJ、2P同時プレイ可

本物さながらの建設機械を自在に操れ！


▲「実践モード」では、ステージを通してビルを建設。写真は油圧ショベルで整地をしているところ。

ブルドーザーや油圧ショベルなど、実際の工事現場で使われる建設機械（以下建機）の動きを完全再現したシミュレーションゲームだ。ゲームは「教習モード」と「実践モード」の2つのモードで構成されており、「教習モード」で建機の操作方法をマスターし免許を取得。「実践モード」では、実際に建機を操作してビルを建てていくのだ。さらに本作は、建機トップメーカーのコマツの協力のもと、建機の動きや外観、操作感覚までをリアルに再現している点も見逃せないぞ！


◀「自由に遊ぼう」では、ダンプやブルドーザーなど、ノルマなしに建機を操作できる。


▶免許を取るためには、テストを受けなければならない。機種によってテストの内容は異なるぞ！



▲「練習モード」は上の写真のように、出された指示に沿った操作を要求される。慎重さと確実さが要求されるのだ

RPG

LITTLE LOVERS SHE SO GAME

1人のヒロインをめぐって、スゴロクバトルが熱い！ 恋愛テーブルトークRPGの登場。

99年夏（予） ▶NTT出版／日経映像 ▶¥6,800（予） ▶対応周辺機器未定

ボードゲーム感覚で楽しめる恋愛RPG

パソコンで好評を博した育成SLGがゲーム性、システムを一新し、まったく新しいゲームとして生まれ変わった。ゲームはスゴロク形式で展開。6人いる女の子の中から1人のヒロインを選択、そのヒロインをめぐって2人～4人のプレイヤーが争奪戦を繰り広げる。イベントをこなして自分のコマを成長させ、ヒロインの好みにあったキャラに育てよう！


◀スゴロクでコマを進めるゲーム。ミニゲームもたくさんあるぞ

TBL

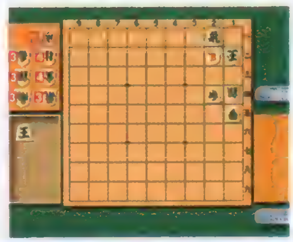
認定王 岡田敏の詰将棋教室

詰将棋のすべてをここに凝縮！ 難問奇問を解いて、段位認定証を獲得しよう!?

12/17 ▶アスキーサムシンググッド ▶¥4,800 ▶MC（1ブロック）

少ない手数で玉の動きを止めるのだ！

詰将棋界の重鎮、岡田敏氏が完全監修した最強の詰将棋ゲームが登場。用意された設問は全部で180問とボリューム満点。さらに、ヒントを調べることができたり、駒を取る手順をいつでも見ることができるなど、初心者向けの機能も満載だ。また、お楽しみとして段位認定モードも付いており、自分のレベルを楽しみながら知ることができるぞ。


◀自分で作った問題をメモリーカードにセーブすることも可能。

SLG

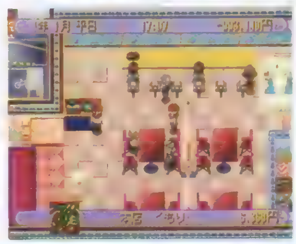
ザ・ファミレス～史上最強のメニュー～

ファミリーレストランを経営する、ちょっぴり難しい（?）シミュレーション！

12/17 ▶ヒューマン ▶¥5,800 ▶MC（10ブロック）

狙うは全国制覇！ 目指せファミレス王

このゲームは日本全国、北は北海道から南は長崎までの6つのエリアでファミレスを経営し、全国No.1を目指すことが目的。選べるお店は、和食、洋食、中華の3店からで、その業務形態から内装まで細かく設定できるようになっているぞ。各エリアで決められた目標を達成するために、店舗を増やしたり、料理を開発したりしてお客を集めるのだ。


◀店内のレイアウトなど、自由に設定可能。ライバルも出現する。

ACT

Kitty the Kool! カブキでたのしくおどってね!!

テンポに合わせてボタンを押すアクションゲーム。キティを踊らせて歌舞伎を楽しもう！

発売中 ▶イマジニア ▶¥4,800 ▶MC（1ブロック）、2P同時プレイ可

リズムにのって舞台を進行させよう！

"ハローキティ"を始め、サンリオキャラが多数出演するリズム・アクションゲームの登場。プレイヤーは音楽のテンポに合わせながらボタンを押し、"歌舞伎"の舞台を進行させていく。ボタン入力のテンポによって舞台の進み方が変化し、それに合わせて師匠や脇役、観客のリアクションや、舞台の効果もさまざまに変化するぞ。楽しい演出にも注目だ！


◀2人協力プレイで、盛り上がること間違いナシ！

▼もんすたあ★レース・ほか

ACT

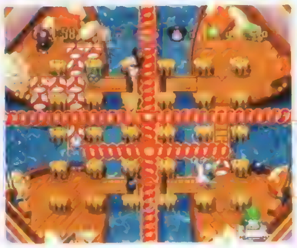
ボンバーマン

対戦プレイの緊張感や噴き出す炎の爽快感が楽しめる、名作ACT『ボンバーマン』。新キャラや新システムなどを加えて、ついにPSに登場するぞ!!

12 10 (予)
▶ハドソン
▶¥5,800
▶MC(1ブロック)、MT、5P対戦可

パーティ用ゲームの大傑作がPSで完全復活!!

シリーズ累計1000万本の売り上げを誇る、「パーティゲームの大本命」『ボンバーマン』が、その原点に帰ってPSに登場。5人まで遊べて新要素も満載のバトルや、記念すべき第1作目の収録など、見どころ満載の内容だ!!

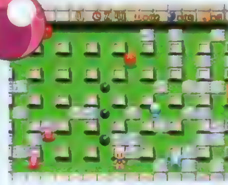


◀ド派手な炎とコミカルなキャラが魅力的!「ハイパーボンバー」などの新システムにも注目だ!!

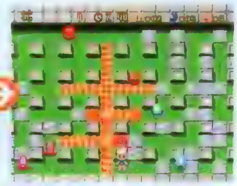


これが『ボンバーマン』だ!!

ルールは簡単、爆弾を仕掛けてステージ内のすべての敵を倒すだけ。ブロックを壊してアイテムを手に入れることで、操作キャラはより強くなるぞ!



▲通路内に仕掛けた爆弾は、一定時間たつと爆発する



▲十字方向に伸びる爆炎で、敵や障害物を吹き飛ばそう



▲相手を爆風で葬るのが目的の対戦プレイ。5人まで参戦可能だ

新キャラを含む楽しい仲間が大活躍!!



プリティボンバー(操作キャラ)

今作の対戦モードでプレイヤーが操作できるのは、愛らしいプリティボンバーのほか、19もの個性的なキャラクターたちだ。上級(対戦環境がより複雑になっているモード。ほかに初級、中級があり)では、「持っている拳銃で爆弾を破裂させられる」とか「剣でライバルキャラを切りつけて、アイテムをバラまかせる」など、特殊能力を持ったキャラまで使用できるので、より白熱した対戦が楽しめるのだ。なお、このプリティボンバーは中級で使用可能になるキャラだ。

キッキー(お助けキャラ)



対戦モードでマイキャラの乗り物になってくれるお助けキャラも、もちろん健在。とくに今作では、右のキッキーほか、新登場キャラが5匹も用意されているぞ。今までのお助けキャラと同じく、新キャラにもそれぞれ独自の特殊能力が与えられているので、これまでにない駆け引きが楽しめることになりそうだ。このキッキーはボタン操作で隣接するソフトブロックを持ち上げ、自由に移動することができるキャラだ。

新システム I 勝者へのほうび

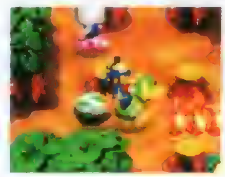
対戦プレイで優勝したプレイヤーは、「ハイパーボンバー」というボーナスステージへ進める。ヨーヨーを使ってアイテムをゲットできるのだ。



◀入手したアイテムは次の対戦に持ち越せる。

新システム II タマゴの連結

上級ステージでお助けキャラ使用中にタマゴを取ると、タマゴを引いて歩くことができる。お助けキャラがアウトになってもすぐ新しいキャラが誕生。



◀これでミスしても安心なのだ。

新システム III 対戦ステージの愉快な仕掛け

このステージでは、フィールドを歩きまわるロボに踏みつぶされると、所持中のアイテムをバラまいてしまうぞ。ロボに気をつけろ!

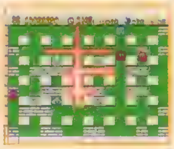




ここは各エリア(船)が橋でつながっている。海に落ちてしまった爆弾は沈んでしまうぞ。さらに海から飛び出す魚も登場。

シリーズの魅力テンコ盛り!

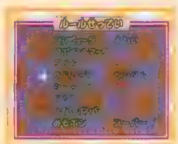
今作では、ファミコン版の1Pモードのほか、さまざまなスタイルの対戦モードが収録されている。まさに、シリーズのすべての魅力がこの1本に収められているのだ。



◀あの懐かしの第1作目(FC)だって遊べるのだ。

ルール設定も自由自在!!

対戦モードのすべてのステージで、対戦環境の各種設定が可能だ。設定内容も多岐にわたった親切設計なので、プレイヤーの好みにピッタリの対戦が味わえるのだ。



◀対戦環境もこと細かに設定し直せる。これは便利だぞ。

AVG

魔女たちの眠り

SFCで好評だったサウンドノベルシリーズの傑作が、ついにPSに登場！

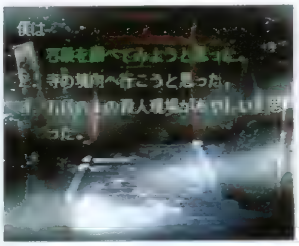
99年2月（予） ▶バックインソフト ▶¥3,800 ▶MC（ブロック数未定）、DS（AC非対応）

山奥の町で起こる殺人事件の真相とは？

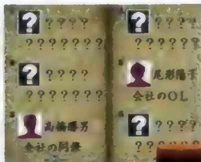
幼なじみからかかってきた1本の電話をきっかけに、彼女の住む山奥の町へと向かう主人公。そこに待っていたのは奇妙な殺人事件だった……。SFCで「赤川次郎サウンドノベルシリーズ」の第1弾として発売されヒットした「魔女たちの眠り」が、リニューアルされてPSに登場！　PS版は、SFC版でカットされたシナリオが多数追加され、"完全版"といえる充実の内容だ。さらにPS版「夜想曲」で好評だった振動機能が2P側にも対応し、同時に2人で恐怖を体感できるぞ！



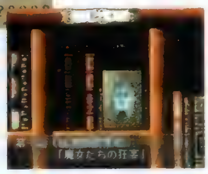
▲殺人現場に遭遇！　リアルな映像と音声に加え、デュアルショックによる振動が恐怖を倍増させる。



▲深夜に殺人現場である神社に向かう主人公。選んだ選択肢によっては、悲惨な結末が待ち受けている場合も……。



◀プレイ中に出会った人物は、「登場人物リスト」に登録されていく。このリストを完成させたとき、何かが起こる？



▶エンディングを迎えたストーリーが本として収納され、いつでも見て回想することができる「本棚」システムも追加。

SPG

TRICKY SLIDERS トリッキースライダーズ

演出にこだわったカプコン初のスノーボードゲームが登場!!

99年2月（予） ▶カプコン ▶¥5,800 ▶MC（ブロック数未定）、DS（AC非対応）、2P対戦可

華麗なトリックを決めてみよう！

滑走中のスピード感やトリック（技）を決めたときの爽快感をリアルに表現したスノボゲームが登場！プロボーダーとしてスノーボードビデオの撮影に参加し、ビデオを完成させるというストーリー仕立ての「シナリオモード」や自分のリプレイの編集が楽しめる「リプレイエディット」など多彩なモードが楽しめる。さらに、ゲーム中に登場するボードやウェアは、「S!MS」や「OP」などの人気ブランドとのタイアップにより、最新モデルが採用されているぞ！



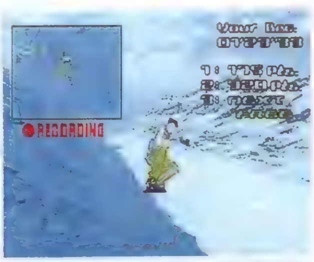
▲ハーフパイプのリプレイ。通常のプレイでは見られないダイナミックな視点が楽しめるぞ。



◀2P対戦用の「VSモード」や、多彩なステージを自由に滑れる「フリーモード」もある。



▶「OP」のウェアを着こなすキャラ。さらに、オリジナルロゴが作れる「ロゴEDIT」も搭載！



▲シナリオモードは、ビデオの監督が指定するポイントでトリックを決めることで進行していく。最高のトリックを見せてやれ！

TBL

ゴジラ トレーディングバトル

今年の夏に映画で大暴れした怪獣たちが再び帰ってくるぞ！

12/3 ▶東宝 ▶¥6,800 ▶MC（1ブロック）、2P対戦可

歴代の特撮怪獣たちが総出演！

この「ゴジラ～」は、トレーディングカードゲームのシステムを採用したTBL。ゲームはそれぞれに決まった能力を持つ怪獣のカードを出し合い、バトルをして進めていく。強力な怪獣カードを求めて世界を転戦する「ストーリーモード」、COMや友だちとレアカードを賭けた真剣勝負が楽しめる「デュエルモード」など、モードも充実しているぞ！



◀バトルは、3Dでリアルに再現された怪獣たちが大暴れするぞ!!

AVG

HARD EDGE ハードエッジ

占拠されたビルが舞台の3DアクションAVGが登場！

12/3 ▶サンソフト ▶¥5,800 ▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

テロリストから人質を救出せよ！

「HARD EDGE」は、テロリストによって占拠されたビルを舞台にした3DアクションAVG。それぞれ使用できる武器やアイテムが異なる4人の個性的なキャラを状況にあわせて使い分け、テロリストの陰謀を阻止するのだ！　ボタン1つで敵のほうを向くことができたり、いつでもプレイヤーキャラが変更可能など、システム面も工夫されているぞ。



◀ボタン1つで敵に正対することができる。3Dが苦手でもOK。

TBL

SIMPLE1500シリーズ Vol.8 THEソリティア

低価格が魅力の本格派TBLシリーズの第2弾発売は、ソリティアを含む4本！

発売中 ▶カルチュア・パブリッシャーズ ▶¥1,500 ▶MC（1ブロック）、2P対戦可

テーブルゲームの原点にふれてみよう！

不必要な要素を排除して、低価格ながらも本格的なテーブルゲームが楽しめるこのシリーズ。「Vol.8　THE　ソリティア」は、ボードの上の玉をほかの玉を飛び越しながら移動させ、飛び越した玉を消していくというゲームだ。シンプルなだけに長く付き合えるゲームになってくれるだろう。ほかにも囲碁、花札、カードの3本が同時発売されたぞ。



◀シンプルなゲームだけに時間を忘れてプレイしてしまうかも。

SPG

～メジャーリーグベースボール～トリプルプレイ 99

メジャーリーグの興奮が味わえるリアルな野球ゲームが登場！

発売中 ▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア ▶¥5,800 ▶MC（15ブロック）、DS（AC非対応）、2P対戦可

メジャーリーグのすべてがここに！

この「トリプルプレイ 99」は、モーションキャプチャーによる精密な選手の動きをはじめ、臨場感あふれる実況や観客の歓声など、リアルさにこだわった野球ゲーム。もちろん前作同様、メジャーリーグのライセンスを取得し、700名以上の選手がすべて実名で登場するのだ！　ゲームモードもシーズンゲームやトーナメントなど、豊富に用意されているぞ!!



◀バッティング時は、デュアルショックの振動に対応しているぞ

AVG

くのいち捕物帖

99年2|25(予)
▶GMF
▶￥5,800
▶MC(1ブロック)

「くのいち捕物帖」は育成AVG。沙悟浄蘭を立派な"くノー"に育てるも、お色気"くノー"に育てるもキミ次第！　好みの蘭に育て上げ、公儀隠密を目指せ！



育成・戦闘・物語、3つの要素が楽しめるAVG！

自由度の高い育成や選択肢による分岐がストーリーに影響するシステムで好評の、「くのいち捕物帖」がＳＳ版から装いも新たにＰＳに登場するぞ。このゲームは、育成あり、戦闘あり、笑いありのＡＶＧ。プレイヤーの目的は、悪代官・安西の野望を暴くため、公儀隠密（将軍家直属の忍者のこと）見習いの沙悟浄蘭を立派な"くノー"に育て上げることだ。このＰＳ版ではＳＳ版にはなかったおまけモードなどが新たに追加されているぞ。



▲豊富に用意されているミニゲームの成績も、蘭の育成＆物語に影響する。



▼豪華声優陣による迫真の演技も、「くのいち～」の大きな魅力の１つなのだ

立派な"くノー"に育てて公儀隠密をめざせ!!

AVGパート　行動を選択して蘭を育成

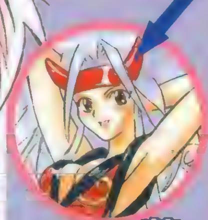
基本となるＡＶＧパートでの選択肢の選び方や、どの修行を行ったかなどによって、蘭の性格やパラメータが変化していく。蘭の性格の変化は物語の流れに大きく影響するので、育成スタイルによってさまざまな物語が楽しめるのだ。また、物語の途中に挿入されるアニメーションムービーの演出も見逃せないぞ！



▶物語は選択肢の選択のみで進み、とてもシンプルに楽しめる。



◀修行は、体力や知力、色気などをアップさせるものが豊富に用意されている。また、蘭の性格が変化すると、パラメータ画面のグラフィックや言葉使いも変化するぞ。



お色気蘭



姉御肌蘭



▼戦闘開始前なら、有効なカードだけを選ぶことも可能だ

▲正しい選択をすると、新しいカードが手に入る。

物語の華となる戦闘パートは、カードバトルで展開する。蘭の手持ちのカードの中からランダムで４枚のカードを選出。「剣斬り」や「分身」、「投げキッス」など、それぞれ効果の違うカードを上手に使って、戦いを有利に進めよう。また、ＡＶＧパートで変化する蘭の性格は戦闘での攻撃力にも影響し、育て方によって得意な攻撃が変わるのだ。

戦闘パート　忍術が炸裂するカードバトル!!



▲攻撃を繰り返して気力が溜まると、必殺技が使えるようになるぞ



幼い頃に忍びの里へ預けられ、長老たちから修行を受けた生粋の"くノー"（17歳）。性格は明るく積極的で、正義感がとても強いが、少々おせっかいなところも…。実は将軍の娘だが、その事実を本人は知らない。

100万円クイズハンター

TBL

あの人気クイズ番組がPSに登場！
豊富なモードでじっくり楽しめるぞ！

12月中旬（予） ▶富士通パソコンシステムズ ▶¥5,800 ▶MC(2ブロック)、MT、4P対戦可

「ゴールデンハンマー」がPSで復活！

人気クイズ番組「100万円クイズハンター」を忠実に再現したソフトが登場したぞ！　モードも3つ用意されており、それぞれ違った楽しみ方ができる。「TVハンマー」は、番組をそのまま再現したモード。「ひたすらハンマー」は1人プレイ専用のモードで、COM解答者と戦うモードだ。「クイズハンマー」は、クイズだけを解いていくモード。ゲーム中の問題には、番組で実際に使用されたものを始め、オリジナルの問題も多数用意されているぞ。友だちみんなで盛り上がろう！



▲当時使用されていたセットやBGMを再現。最大4人で遊ぶことができる



▲この番組の顔、柳生博が完全復活！　セリフがフルボイスなので、名司会をたっぷりと楽しめる。


◀一般公募されたライバル解答者も多数登場。それぞれに答え方や得意分野などの個性が設定されているのだ。


▶出題の傾向と獲得した賞品が表示されるパネルも、当時のものを忠実に再現。得意なジャンルから攻めていこう。

徹底解析 必勝パチスロ道場 山佐&パイオニア

SLG

パチスロを徹底的に研究できる決定版!!
充実のデータと豊富な機種で楽しめる!!

発売中 ▶広美 ▶¥6,800 ▶MC(1ブロック)

実機の興奮をリアルに再現!!

このゲームの見どころは、なんといってもデータ面の充実にある。「ブンブンブン」「デルデルコゾウ」「ワイワイパルサー2」などの、忠実に再現された各機種で遊ぶことができるのだ。加えてリプレイハズシや子役の取得など本格テクの練習ができるうえに、これまでの出玉をグラフでチェックできる機能も搭載。充実の機能でたっぷりやりこめるぞ！


◀操作系もシンプルにまとめられているので、ストレスなく遊べる

つんつん組3～カンジベーダー～

STG

『つんつん組』シリーズ最新作はSTG！
ベーダーに盗まれた漢字を取り戻せ！

1月28日（予） ▶講談社 ▶¥4,300 ▶MC（1ブロック）、2P対戦可

漢字を盗んだベーダーを撃ち落とせ！

かわいいキャラと遊んでいるうちに勉強ができちゃう「つんつん組」シリーズに、最新作が登場。今回は漢字を盗んだ悪いベーダーを、次々に撃ち落としていくゲームなのだ。爆笑もののキャラが続出するステージは全部で6種類。ほかに3つのボス戦も用意されているぞ。これらで遊んでいるうちに、小学校で習うすべての漢字が覚えられちゃうのだ。



◀2人で遊べる対戦モードも搭載。競い合って賢くなれるかも？

NEWS 新作ソフトニュース

人気アニメが原作のゲームがPSに登場！

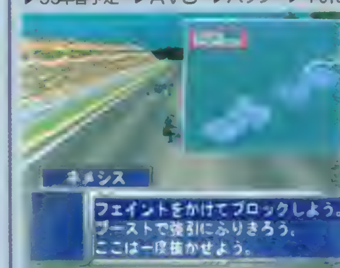
いまだ根強い人気を持つアニメが、AVGになってPSに新登場。この「新世紀GPXサイバーフォーミュラ　新たなる挑戦者」には、アドベンチャーとレーシングの2パートが用意されている。サイバーフォーミュラの新人ドライバーとなって、情報を収集しながらレースを勝ち抜いていくのが目的だ。続いて「DEEP FREEZE」はテロリストに占拠されたビルが舞台の3D・AVG。凶悪なテロリストを相手に、緊迫した銃撃戦が繰り広げられるぞ。「スノボキッズ」は、N64で好評だったスノーボードゲームの強化版。使用キャラが8人に増え、キャラの髪やウェアの色をエディットできる機能も追加された。「魔道霊士シュオン」は、サウンドノベル形式で進行するRPG。本を読むようにゲームを楽しめるぞ。



「新世紀GPXサイバーフォーミュラ　新たなる挑戦者」より

新世紀GPXサイバーフォーミュラ 新たなる挑戦者

▶99年春予定　▶AVG　▶バップ　▶¥6,800



◀レースパートで、主人公は「ネメシス」というマシンに搭乗する。原作の「アスラーダ」と同型のマシンなのだ。

DEEP FREEZE

▶99年1月14日（予）　▶AVG　▶サミー　▶¥5,800


◀主人公のほかに、サポートキャラが登場。操作はできないが、さまざまな技能でサポートしてくれる。

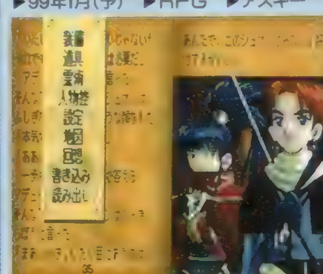
スノボキッズプラス

▶99年1月（予）　▶SPG　▶アトラス　▶¥5,800

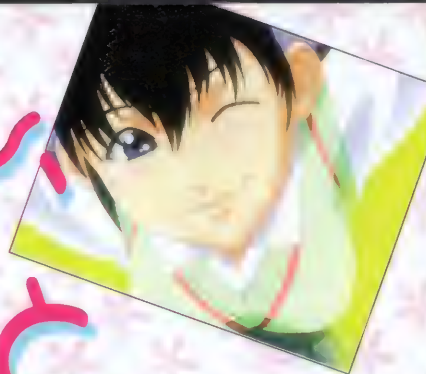

◀このゲームでは、ショットやアイテムを使うことで、コース内のライバルを妨害することができるのだ。

魔道霊士シュオン

▶99年1月（予）　▶RPG　▶アスキー　▶¥6,800


◀ファンタジーの世界を舞台に、主人公・アデュー（右）と魔道霊士・シュオン（左）の活躍が描かれるぞ。





ねぇ〜〜〜!
私たちとステキな恋をしてみない!?

12/17 発売予定!!

1998.10.3

公園









★原作者・イタバシマサヒロ氏による完全オリジナルストーリー。
★登場キャラは同じく原作者・玉越博幸氏が描き下ろし。
★高校生の必携（マスト）アイテムを使用した新システム。
★思わず胸キュン♡ キミのハートを直撃の美麗ムービー。
★多彩なミニゲーム搭載、結果次第でカノジョの好感度もUP!?
★透き通る歌声、オープニング&エンディングは14才のフレッシュガール・滝本沙奈ちゃん♡

※画面は開発中のものです。



ついにできたを。
20周年を迎えロゴマーク・社名表記を一新いたしました。
KOEI
20th Anniversary
20周年記念特別作品
超たのしいもんすたあ競走ゲーム、いよいよ開幕!
さあ、君もヨーイドン!
12/17発売
みんなできてね!
第9回次世代ワールドホビーフェアに
ゲームボーイ版・プレイステーション版出展するよ!
もんすたあ★レース
プレイステーション版
4,800円
もんすたあのチームを組んで、山あり谷ありのコースでリレー競走だ!途中で選手交代したり、特技を使ったり、レースはハラハラドキドキがいっぱい!ポケットステーションでの対戦もOK!君だけの最強チームを作ろう!
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
話題の PocketStation に対応!!
対戦ができる!
ミニゲームもできる!
テレビCM放映中!
2本そろって楽しさ倍増!!
大ヒット記録更新中!
ゲームボーイ版
集めて育てて競走だ!
カワイイもんすたあがゾクゾク登場。TVや雑誌のベスト5に10週連続ランクインした大ヒット作!
もんすたあ★レース ●3,980円
ハラハラドキドキをもう一杯おかわり!
主人公がライバルにバトンタッチ、新もんすたあや新キャラも増えて、楽しさますます広がる!
もんすたあ★レースおかわり ●3,980円
BOOKS 攻略本 もんすたあ★レース ガイドブック●880円 もんすたあ★レース ベリーベストブック●800円 もんすたあ★レースおかわりガイドブック●860円 コミック もんすたあ★レース 4コマブック●780円


花も嵐もふみこえて。
誠
坂本龍馬、土方歳三……。個性あふれる志士たちの友情・葛藤・恋を、ドラマのような鮮やかさで再現。緊張感高まる熱いカードバトルによる要人の説得。当時重要な武器の役割をはたした「情報」の導入。プレイヤーだけの幕末史を体験できるオリジナルキャラ作成機能。いま、プレイヤーの前に、かつてなく豊かな幕末世界が広がる——。
リコエイションゲーム
維新の嵐®
幕末志士伝
2/4 発売予定
7,800円
20th Anniversary



ついにできたを
koei
20周年を迎え
ロゴマーク・社名表記を
一新いたしました。
君を待つ520人の英雄。
自らの夢を語り、局面に応じて意見を主張する武将たち――
今、興亡のドラマが、あざやかに幕を上げる。
広大な大陸を活かした戦術の粋。プレイにより変化する長期イベント。
シリーズ最大のテーマ〈天・地・人〉が、三國志の進化を一気に加速する。
歴史シミュレーションゲーム
三國志VI
第6のドラマ、プレイステーションへ
●好評発売中／プレイステーション版:9,800円
三國志VI 群雄バイブル ◆1,200円
20th Anniversary
20周年記念特別作品
コーエー定番シリーズ
それぞれ
¥1,980(税抜)
koei
100万人の支持を誇る
歴史SLGの原点が甦る!
歴史シミュレーションゲーム
●信長の野望リターンズ
歴史シミュレーションゲーム
●三國志リターンズ
プレイステーション版
12/3発売
プレイステーション版
KOEI The Best
それぞれ
¥2,800(税抜)
あの名作・傑作が、
アッと驚くこのプライス。
▷12月10日発売
●ソウルマスター
●七つの秘館
●三國志英傑伝
●提督の決断II
▽1月21日発売予定
ネオロマンスゲーム
●アンジェリークSpecial
歴史シミュレーションゲーム
●水滸伝・天命の誓い



コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)


PlayStation
「究極」誕生。
サイバーコミックの最高峰「サイレントメビウス」が10年の時をへて、完全RPG化!
武器成長型RPG
サイレントメビウス
SILENT MÖBIUS
幻影の堕天使
迫力の「サイレントメビウス」ワールドを生み出す4大システム!!
オリジナルストーリー&アニメーション
特製オリジナル
B2ポスター付き!
パトレイバー the GAME
'98年12月23日発売予定
標準価格 6,800円(税抜)
発売・お問い合わせ
バンダイビジュアル株式会社
©スタジオトロン・角川書店/バンダイビジュアル・創通エージェンシー・テレビ東京 ©テクノソフト/バンダイビジュアル
および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

学園祭 & 恋愛シミュレーション

後夜祭

-a sherd of youthful memories-

1999年2月25日(木)発売予定!!

青春の思い出がここにある。

人気作家、美樹本晴彦がキャラクターデザインと総作画監督で100パーセント参加。友情と恋愛が交差する青春恋愛シミュレーション登場。

全編フルボイス50時間以上を収録

〈声の出演〉
川澄綾子／坂本真綾／長沢美樹／森久保祥太郎／三木眞一郎／置鮎龍太郎／折笠　愛／南　央美／柳原みわ／今井由香／豊嶋真千子



物語はここから始まる!!
スペシャルプレビューディスク **前夜祭**



後夜祭スペシャルプレビューディスク『前夜祭』同梱ソフト
できる! ゲームセンター
1999年1月14日(木)発売予定
標準価格:予価 ¥5,800(税別)
プレイステーション用ゲームソフト「できる!ゲームセンター」に、後夜祭スペシャルプレビューディスク「前夜祭」を同梱。後夜祭の世界が一足先に楽しめます。

「後夜祭」予約者全員プレゼント応募用紙

応募用紙を破線で切り取るか又はコピーして使用して下さい

ふりがな
氏名　性別 男・女　年齢 歳
ふりがな
住所 〒
電話番号
職業　希望賞品番号
予約店印欄　平成　年　月　日予約
DP-9811

恒例! 予約者全員プレゼントキャンペーンのお知らせ!!

プレゼント内容

- A賞：スペシャルディスク(PS非売品、ビジュアル集)……1500名様
- B賞：特製ポストカード4点セット……2000名様
- C賞：声優サイン色紙(出演声優の個別サイン色紙!)……55名様
- D賞：美樹本晴彦サイン色紙……10名様
- E賞：Windows壁紙フロッピーディスク……100名様
  (Windows95で使用出来るキャラクターの壁紙データディスク!)

惜しくも賞品を逃した方にオリジナルポスターをもれなく差し上げます!!

応募方法

1. 広告から応募用紙を切り取り記入モレ・ミスの無いように全て記入する。
2. 商品予約の出来るお店で、『後夜祭』を購入予約する。
3. 応募用紙にお店の印を押してもらう。
4. 官製はがきの裏面に、全て記入した応募用紙を貼って下記宛先まで送って下さい!

期間：1999年2月15日消印有効 ※発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。(4月末予定)
宛先：〒160-0006　東京都新宿区舟町5番 4F
株式会社翔泳社ゲーム開発局「後夜祭 全プレ係」まで。

※このキャンペーンへの応募は一人一通とさせていただきます。御了承下さい。

SE SHOEISHA
株式会社翔泳社 ゲーム開発局
〒160-0006 東京都新宿区舟町5番 4F　TEL..03-5362-3858(ユーザーサポート) 月〜金曜 11:00〜18:00(祝祭日除く)
インターネットホームページ http://www.shoeisha.co.jp/enter/koyasai



now on sale

高校生活シミュレーション

[夢☆色いろ]

¥5800 (tax out)



こんな豪華キャストは
「夢☆色いろ」だけ！

緑川光・速水奨・関俊彦・置鮎龍太郎
堀川亮・緒方恵美・檜山修之…他

http://www.feathered.com/

株式会社フェザード 〒160-0023
東京都新宿区西新宿6-20-12 第2山口ビル 3F
TEL03-5381-2551 FAX03-5381-2552

PlayStation™

FEATHERED Corporation,Ltd.

今、発売中の「夢☆色いろ」をお買い上げの方全員に
「夢☆色いろ声優陣サイン下敷き」をプレゼント！！
"夢いろ"声優陣サイン入り特製書き下ろし下敷き
（緑川光、速水奨、渋谷茂ほか）
詳しくは店頭で！



蟻だって、一生に一度 輝く時がある・・・
アンツ
全米NO.1(新記録)大ヒット中！
11月14日ロードショー
全国東宝洋画系にて
Tシャツプレゼント!!
30名様
下記住所まで、おハガキでご応募ください。
発表は発送をもって替えさせていただきます。
締切：平成10年12月10日
宛先：〒150-0001東京都渋谷区神宮前1-19-8-DP-11
YAG原宿校スタジオ
「アンツ」係
99.01%
代々木アニメーション学院
平成11年4月入学生 願書受付中
キャリスマップ
あなたのアート適性をコンピュータがピシャリ、ただいま診察ブック進呈中(無料)。診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ(無料)。
大阪校 名古屋校 福岡校 創立10周年記念
65万円入学！さらに入学祝金15万円贈
(平成11年出願者は10万円)
2年生には万円で進級できます
1年間の学費で2年間学べる声優タレント科の「オンステージ・システム」好調
125万円の年間学費で同時に2学科学べる「ダブルスタディ・システム」好評
学費は「国の教育ローン」をどうぞ — お問い合わせ ☎03-3379-3630
未来が見える、公認資格が自然にとれるカリキュラム
支給
1日体験入学(YAG学院各校で)/学院説明会(全国主要都市で)
ハガキでのお申し込み
1 住所 2 氏名(フリガナ) 3 TEL 4 年齢 5 学年(職業) 6 希望学科(ある場合) 7「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ。
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-DP-11 代々木アニメーション学院
TEL・FAXでのお申し込み
0120-310-042
FAX 0120-310-595
http://www.yag.ac.jp/
yag_info@po.infosphere.or.jp
見学随時(月～金 10:00～4:30)
設置学科
アニメーター科(2年)
デジタルペイント・アーティスト科(2年)
アニメ監督コース科(2年)
背景美術監督コース科(2年)
アニメAVオペレーター科(2年)
アニメ音響監督コース科(2年)
スペシャルメイクアップ・アーティスト科(2年)
SFX監督コース科(2年)
ビューティーアート・メイク科(2年)
ビデオ・ジャーナリスト科(2年)
新設 ゲーム・キャラクターデザイン科(2年)
東京校 原宿校 ひがし校 横浜校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校
無料オーディション(全国開催決定)
新人声優・才能発見!!
東京(11月)・名古屋(12月)・札幌(1月) 開催決定！
デビュー・プロダクション所属99%の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150-0001 東京都渋谷区神宮前1-19-8-DP-11 代々木アニメーション学院
☎(03)3470-1105 原宿声優スタジオ

期待大！！秋の新商品続々登場！

ブロッコリー NEW ITEM!

ゲーム関連商品専門店 GAMERS

このページの商品は通信販売の他、ゲーマーズ各店舗でもお取り扱いしております。（ガチャキャラPiN のみ通信販売では取り扱っておりません）

プレイステーションで好評発売中のタイトルが早くもトレーディングカードで登場！！



11月28日発売！！

ブロッコリー・ハイブリッド・カード・コレクション

星の丘学園物語 学園祭

1袋10枚入　1箱15袋入　通販価格：5850円

スペシャルカードはホログラム＋箔押し仕様！
描き下ろしを含む全９種

学園祭が始まる。

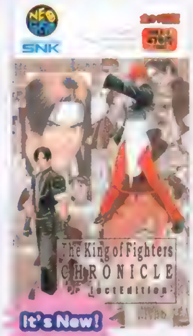


星の丘学園物語 学園祭　テレホンカード
通販価格：各1200円



星の丘学園物語 学園祭
ポストカードセレクション
10枚1組
通販価格：730円

プラスチックの光沢と硬度で仕上げたハイグレードカード登場！！
業界初！透明プラスチックを使用した「スケルトンボディーボックス」仕様



11月28日発売！！

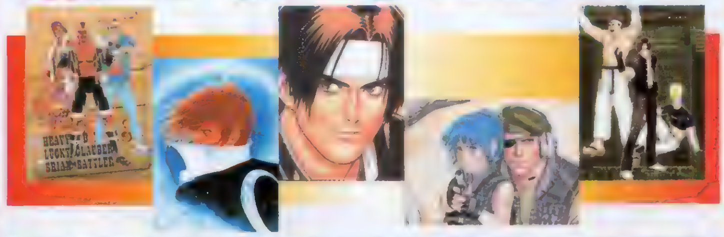
ブロッコリー・ハイグレード・カード・コレクション

The King of Fighters CHRONICLE -Perfect Edition-

ザ・キング・オブ・ファイターズ クロニクル -パーフェクトエディション-

1袋8枚入　1箱15袋入　通販価格：7500円

K・O・F（ザ・キング・オブ・ファイターズ）の歴史がカードになる。



K・O・F'94からK・O・F'98までシリーズ全てを硬化プラスチックで完全再現！
意匠登録出願中

ゲーマーズ全店にて リビドーフェア開催!!

期間：11月28日～12月30日まで



フェア期間中
Fifteenとオールリビドーの
トレーディングカード
どちらか１BOXお買い上げの方に
プロモーションカードを
プレゼント！

フェア対象商品3000円毎
お買い上げの方に
特製クリアファイルを
プレゼント!!

フェア関連新商品
トレーディングカード
オールリビドーコレクション
Fifteen
リビドーコレクション
ポストカードセレクション
クリアファイル
etc.

※ガチャキャラPiNは通信販売では取り扱っておりません。

ガチャキャラPiN

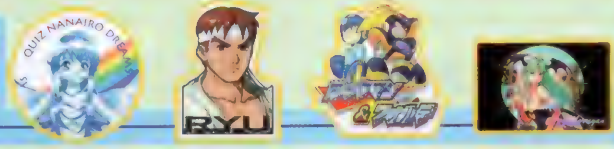
1回300円の手動ピンズ販売機

新作タイトル 近日稼働開始!!

Piaキャロットへようこそ!!2 Part2　全12種



オールカプコン Part1　全10種



ゲーム関連商品専門店 GAMERS

TV・ラジオCMオンエア中！

「聖ルミナス女学院」　テレビ東京系　月曜25：15～
「アニメコンプレックス」　WOWOW　月曜19：00～
「銀河漂流バイファム13」　テレビ神奈川　火曜24：10～
　千葉テレビ　金曜25：00～
「子安・氷上のゲムドラナイト（ラジオ）」
　東京放送（TBS）　日曜24：30～
　北海道放送（HBC）　日曜25：00～
　毎日放送（MBS）　日曜24：00～
　RKB毎日放送　日曜24：40～
「KADOKAWA 電波マガジン」
　FM TOKYO 火・木曜提供25：10～



池袋店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F

新宿店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンターMORE5F

秋葉原店 OPEN／10:30～19:30 TEL／03-5298-2015
千代田区外神田1-15-6ミツウロコビル2F

ゲーマーズ スクエア店 OPEN／11:00～20:00（日・祭11:00～19:00）TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5 MNビル





松戸店 OPEN／11:00～21:00 TEL／047-394-8247
千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸ビル B1F

藤沢店 OPEN／11:00～21:00 TEL 0466-26-1400（代）
神奈川県藤沢市鵠沼東1－2 東急プラザB1サンパティーク内

長野店 OPEN／11:00～20:00 TEL／026-266-7626
長野県長野市南千歳1－3－6 K'S SQUARE 2F（タワーレコード下）

京都店 OPEN／10:00～23:30 TEL／075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F

この広告ページの商品は通販が出来ます。通販カタログもございますのでカタログのみ御希望の方はカタログ希望と明記して90円切手同封の上、下記の通販係まで

通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計＋送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名（種別・色種のあるものはお忘れなく記入して下さい。記入もれの場合商品の発送が遅れる場合がございます。）を明記した紙を同封の上、「〒178-8691東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリーDP11.27 係」までお送り下さい。

ホームページURLhttp://www.broccoli.co.jp　E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp

※カードコレクションの通販での購入は1箱単位です。
※このカタログの有効期限は1999年1月26日です。


PlayStation
この走りには、プライドを賭けてもいい。
R4™
RIDGE RACER TYPE 4
光と影を巧みに演出した背景グラフィックは、まるで映画のワンシーンを走っているように美しい。
迫力あるドライビング感覚にも磨きをかけ、より爽快なハイスピードドリフトを可能にした。
レーシングゲームの常識を大きく覆す、究極のリッジレーサー「R4」がいよいよ登場。
namco®
©NAMCO LTD. phone 03.3756.7651 http://www.namco.co.jp/
1998.12.3 ON SALE
ガイドブック&ジョグコン同時発売!
「R4」はプラス1。ボーナスDISC付き!
¥5,800（税別）
ボーナスDISCには、リッジレーサーハイスペックVer.、ナムコカタログ'98を収録。
PocketStation 対応
R4を乗りこなせ
ナムコ公式ガイドブックR4
¥1,000（税別）
B5版 128P オールカラー
プレイステーション取扱店にてお求めいただけます。
JOGCON
R4を体感できる
ナムコ・アクティブフォースコントローラ「ジョグコン」。コーナリングやクラッシュ時に、ステアリングの重み、手応えがリアルに伝わってくる! ¥3,800（税別）
R4プラスジョグコン同梱パッケージも初回限定発売!
¥7,980（税別）
NO RESALE
対応
JOGCON及びは（株）ナムコの商標であり、は同社の登録商標です。 "ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、また"PocketStation"は同社の商標です。 当社は本ソフトの中古販売・無断複製・レンタルは一切許可しておりません。

DENGEKI ナムコスクープ Vol.2

この「DENGEKIナムコスクープ」は、ナムコから発売されるソフトの最新情報をお届けするコーナー。2回目となる今回は、『R4』の情報を最速でお届けするぞ！

エクストラコースをスクープ！

ボーナスDISCにエクストラコースを発見!!

R4™
RIDGE RACER TYPE 4

■RCG■12月3日発売■¥5,800■MC（1ブロック）、PS（2ブロック）、DS（AC非対応）、NC、ジョグコン、2P対戦可

発売を間近に控えて、期待度もMAXの『R4』。この『R4』に同梱されるボーナスDISCには、シリーズ第1弾『リッジレーサー』のハイスペックバージョンが収録されているが、ナントその中には隠しコースまで用意されていることが判明！　このページでは、そのスクープ情報をいち早く徹底紹介するぞ。



▲タイトル画面の旗を動かすなど、オリジナルの『リッジ』にあった裏技はたいてい使えるぞ

超なめらか！ 超キレイ！ これがハイスペックVer.だ!!

『リッジレーサー』ハイスペックVer.とは、名作『リッジ』の楽しさはそのままに、グラフィックのクオリティを大幅にアップさせたバージョンなのだ（収録コースは下のように、オリジナルとは少し趣向の違うものになっている）。グラフィック解像度のアップのほかに、陰影を付ける処理と秒間60コマのなめらかな動きがプラスされ、驚異的に美しいレースシーンを体験できるのだ。このスゴさは必見だ！


▲グラフィックの美しさは感動モノ。ちなみにベストタイムのセーブも可能だぞ。

初級コース



『リッジ』の初級（中級）と同じコースを使用。COM操作のライバルカーと競い合うT.T.と、プレイヤーだけでコースを走破するT.A.という、2種類のモードが用意されているのだ。

上級コース



『リッジ』の上級と同じで、初級コースを拡張したコースだ。このコースでも、COM操作のライバルカーと競い合うT.T.と、1台だけでコースを走破するT.A.の2種類が用意されているぞ。

エクストラコースで待ち受ける新たな戦い!!


▶エクストラでは、ヘアピンの手前の地点からスタートが切られる。

最初からプレイできる4つのモードで勝利を収めると（勝利条件は下を見てね）、エクストラモード（4種類）が新たに出現するぞ。エクストラは通常コースを逆走する形で競われ、開催時間も昼間に設定されている。難易度もアップしているこのモードでは、謎のライバルカーが登場するという未確認情報も。続報に乞うご期待!!

Let's Go to エクストラモード

初級T.T.→ライバル車を破る
初級T.A.→COM1位記録を破る
上級T.T.→ライバル車を破る
上級T.A.→COM1位記録を破る



◀隠し4モードが新たに選べるようになるぞ。



▲エクストラでは、トンネル内にコーンが置かれている。通常コースとは一味違う雰囲気で走れるのだ。


▶リプレイシーンでは、エクストラならではの大ジャンプが見られるぞ。この迫力はタダモノではないのだ。

エクストラコースが出現!!

電撃 NEWS STATION

11月27日

年末にキャンペーンが目白押し！　新商品に、低価格ソフトも見逃せないぞ!!

GOODS 新製品

PS版発売から約2カ月…さらに広がる『b.m.（ビートマニア）』ワールド!!

コナミ『beatmania』関連グッズ情報





CD(アペンドディスク付き)も発売！

◀▲「3rdMIX」の曲が5曲も楽しめる体験版付き!!

クールなイメージで展開する『b.m.』関連グッズが続々と登場！

ＰＳ版も大好評で、ますます盛り上がる『beatmania』人気。高い支持を集める関連グッズにも、続々と新製品が登場している。「beatmania 3rd MIX complete」は最新アーケード版『3rdMIX』の曲を完全収録したサントラＣＤ。特典としてＰＳ版用アペンドディスク〝beatmania 3rdMIX mini〟を同梱しているので、一足先にＰＳで『3rdMIX』を楽しみたい人は要チェック！　好評のアーティストプロデュースシリーズにも、それぞれのアレンジが楽しめる２枚のアルバムが登場。一流のプレイが鑑賞できる攻略ビデオも発売されているぞ。オススメはどこでも楽しめるミニゲーム版「beatmaniaポケット」と、鏡面処理が美しいジッポーライター（限定500個）。マニアを名乗るなら携帯は必須だぞ！　ＣＤ付きムックで『beatmania』の世界を再確認するのもアリ。アーティストへのインタビューやスコア一挙掲載など、盛りだくさんの内容で読ませるのだ。「ほとんどが完売する売れゆきです。実は社内でも手に入らない状態なんですよ。」（コナミＣＰ事業部広報）というこのブーム、しばらくは止まらないぞ!!

手に入れろ!『b.m.』グッズ!!

	タイトル	価格	発売日
CD	beatmania／Tomoki Hirata（※1）	¥2,447	発売中
CD	beatmania 3rd MIX complete(※1)	¥3,364	発売中
CD	beatmania/Hiroshi Watanabe(※1)	¥2,447	12月23日
ビデオ	beatmania（※1）	¥3,000	発売中
ミニゲーム	beatmaniaポケット（※2）	¥2,980	12月下旬
グッズ	ビートマニア ジッポーライター 2ndMIX(※2)	¥6,800	発売中
グッズ	ビートマニア ジッポーライター 3rdMIX（※2）	¥7,800	12月3日
本	beatmania PressMIX（※2）	¥1,800	12月予定

●（※1）は、発売元：コナミ 販売元：キングレコードで、価格はすべて税込表示です。
●（※2）は、発売元：コナミで、価格はすべて税別表示です。

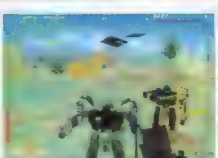
TOPIC トピック

この「Best」は一味違う！

ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA(ザ・ベスト)ー発売中ー

好評のメカシミュレーターが新要素を追加してザ・ベストに！





▶爆発や衝撃に応じて手元がブルブル振動!!

画面写真じゃ伝わらない魅力!!

前作「ARMORED CORE」の特別版として発売され、高い評価を受けた「ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA」が新たな機能を加えてザ・ベストで登場！　ユーザーからの要望が高かったデュアルショック対応で、より緊迫したミッションや対戦が楽しめるぞ。さらにVOICEの切り替え機能を使って、すべての音声を英語（字幕表示）にすれば、洋画みたいな雰囲気を楽しめる。未経験者だけではなく、前作をプレイしたユーザーにもオススメだぞ！

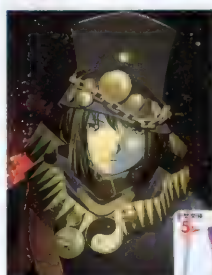
ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA（ザ・ベスト）
▶発売中　▶¥2,800（税別）
▶フロム・ソフトウェア

CAMPAIGN キャンペーン

人気投票やってます!!

電撃文庫創刊5周年大感謝祭

電撃文庫の創刊５周年を記念して、一大キャンペーン実施中！





▲▶イラストは「ブギーポップ」シリーズでおなじみの緒方剛志氏。右はプレゼントになる図書カード（¥2,000分）だ。

おかげさまで創刊５周年を迎えた電撃文庫（メディアワークス刊）。これを記念して「電撃文庫創刊５周年大感謝祭」を開催中。「電撃文庫アカデミー賞」、「新世紀エンターテインメントグランプリ」と題して、読者による２大人気コンテストを行っているのだ。全国の有名書店にて配布中のハガキか、電撃文庫に挟み込まれている専用投票ハガキを使って、どしどし応募しよう（しめ切りは１月15日消印有効）。紀伊國屋書店の全店舗では専用の投票箱も設置しているぞ。投票者には抽選で、サイン入り複製原画や、ＤＶＤプレイヤー、オリジナル図書カードなどの賞品が当たる。本誌でもこのオリジナル図書カードを５名様にプレゼント。詳しくはP.179を参照しよう！

GOODS 新製品

お役立ちグッズが続々発売!

HORI・新製品情報



色鮮やかな周辺機器が発売中だ!

便利な周辺機器を次々とリリースする、HORIのラインナップを一挙に紹介！　人気のコンパクトジョイスティックに迷彩色ボディが登場。対戦ACTのプレイに最適かも!?　グリップや方向キーに工夫を凝らした、ホリパッドⅡ（クリア系3色）も要チェック。同型のホリパッドⅡ迷彩と合わせて、好みの色を選択しよう。セレクタ付きS端子ケーブルもオススメだ！



発売商品のラインナップ(ジャンル・タイトル・価格(税別)・発売日の順)

ジョイスティック	コンパクトジョイスティック迷彩	¥2,980	発売中
パッド	ホリパッドⅡ (クリアピンク・クリア・クリアブルー)	¥2,000	発売中
パッド	ホリパッドⅡ・迷彩	¥2,000	発売中
ケーブル	セレクタ付きS端子ケーブル	¥2,500	発売中

EVENT イベント

「最強」は果たして誰か!?

『エンドセクター』デッキマスターズ・コンベンション開催

ファン待望のゲーム大会開催。豪華賞品も待っているぞ!!





▲白熱したバトルを会場で楽しもう！

100人を超えるイラストレーターによる、超豪華カードが500種類以上！　圧倒的なボリュームが人気の、カードバトルRPG『エンドセクター』の全国大会が開催されるぞ。「第一回最強デッキマスター決定戦」は東京・初台のアスキー本社にて、12月20日（日）の10：30～17：00にかけて開催される予定なのだ。入賞者には豪華な賞品が用意されており、対戦・カード交換などが楽しめるフリープレイもある。参加費は無料で、ファンなら気軽に参加できる楽しいイベントだぞ!!　参加希望者は以下の方法で案内を取り寄せよう。日頃鍛えた腕前で、最強の2文字を勝ち取るのだ。

応募方法　往復ハガキの往信の裏に住所・氏名・年齢・電話番号と、返信の表に返信先を記載して、〒154―0023 東京都世田谷区若林 1-18-10 みかみビル ㈱アスキー「デッキマスターズ・コンベンション係」まで送ろう（12月10日必着）。折り返し応募案内が送付されるぞ。

CAMPAIGN キャンペーン

ミッションをクリアし、賞品をゲット!

G-POLICEミッションクリアキャンペーン ―12月31日まで―

パスワードを入手して、『G-POLICE』グッズをゲットしよう!



ヘリを操って3D空間を飛び回る、SCEIのAVG『G-POLICE』（発売中）。目下任務を遂行中の熱心なユーザーに向けて、SCEIから特別キャンペーンが発令されたのだ！　達成者には抽選で特製『G-POLICE』グッズが贈呈されるぞ。以下の心得をよく読んで、どんどん応募しよう！

任務遂行の心得　ミッション5をクリアした時点で表示されるパスワードを、住所・氏名・年齢・職業・電話番号・希望賞品（4点の中から1つ）とともにハガキに明記し、〒107―0052 東京都港区赤坂7-1-1 ㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント販売企画部内「G-POLICE」係宛まで応募しよう。選べる賞品は、『G-POLICE』特製ブルゾン（3名）、スウェット（ブラック3名）、スウェット（グリーン3名）、Tシャツ（50名）の中から希望の1点。しめ切りは12月31日（消印有効）。詳しくは店頭ポスターやチラシ、広告を参照のこと。

TOPIC トピック

キミの才能を世に示すチャンス!!

エニックス「アニメ企画大賞」―募集中―



▲これと同時に「声優部門」、「シナリオ部門」、「メカデザイン部門」も募集中。応募資格は特にないぞ。詳細は事務局まで。

新たな才能を!　アニメ企画大賞募集中!

エニックスはアニメ制作を開始するにあたって「エニックス アニメ企画大賞」を実施中。その他の部門も合わせて、応募作品を広く募集しているのだ！　興味のある人は事務局（TEL.03―5352―6431）に詳細を問い合わせてみよう。クリエイターへの道がキミを待っているぞ！

「アニメ企画大賞」詳細

90分程度のアニメ映画を想定し、あらすじ（400字詰め原稿用紙10枚程度／ワープロ可）、企画の意図、舞台となる世界の説明、主要な登場キャラクターの紹介、そして住所・氏名・年齢・職業・電話番号・略歴を明記して欄外のあて先まで送ろう。しめ切りは12月31日（消印有効）。

MOVIE ムービー

香港アニメ大作がついに上陸!!

「チャイニーズ・ゴースト・ストーリー スーシン」



香港の大作アニメ「スーシン」に注目!

香港と日本の精鋭スタッフが集結し、アジアで大ブームを巻き起こした、アニメ「チャイニーズ・ゴースト・ストーリー スーシン」が、ついに日本でも公開されるぞ。制作を指揮したのは実写版のヒットで日本でも有名なツイ・ハーク監督。2Dアニメと3DCGが融合した驚異の映像が魅力の大作。東京はシネマミラノほかで公開中で、大阪はテアトル梅田で28日から公開だ（ポリグラム配給）。

プレゼント　日本での公開を記念して、映画「スーシン」の特製オリジナルフィギュアを2名様にプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、欄外の宛先まで応募しよう！

GOODS 新製品

AQUIちゃんの魅力爆発グッズ♥

XI[sái] AQUIちゃんストラップ ―12月中旬発売―



待望のAQUIちゃんグッズ登場!

大人気PZG『XI[sái]』（SCEI）でおなじみの小悪魔・AQUIちゃんの携帯ストラップが発売されるぞ！　かわいいAQUIちゃんのマスコットが、2種類も付いていてお得なグッズなのだ！

XI[sái] AQUIちゃんストラップ
- ▶12月中旬
- ▶¥880（税別）
- ▶リーメント

※組み合わせは全部で6種類。取り外しも可。

5名様にあげる!

このストラップを読者の中から抽選で10名様にプレゼント！　詳しくはP.179のプレゼントコーナーを参照しよう　このチャンスを逃すな！



「スーシン」プレゼントの宛先：〒101-8305 （株）メディアワークス「スーシン・フィギュアプレゼント」係まで。しめ切りは12月10日（消印有効）。なお当選発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
「エニックス アニメ企画大賞」応募の宛先：〒151-8544 東京都渋谷区代々木4―31―8 （株）エニックス「エニックスアニメ企画大賞」係まで。

MUSIC 音楽CD

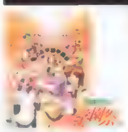
この冬話題のCDタイトルをピックアップ!!

MUSIC CD厳選情報

サントラ、ドラマCD、声優ボーカル…今月もたくさん発売されるゲーム関連CDの中から特に興味深い6枚をピックアップ!!

お気に入りのゲームがあれば、関連するサントラやドラマCDにもつい手を伸ばしてしまうのが人というもの。出演している声優さんも気になるよね！　そんなステキなDPS読者のために、この冬注目のゲーム関連CDの中から、6枚をピックアップして紹介！　さらに素敵なプレゼントも付けちゃうぞ！

星の丘学園物語 学園祭 オリジナルサウンドトラック&ボイスコレクション



ヒロインたちとの甘い思い出が蘇る『学園祭』ファン必携のこの1枚。オリジナル音源と同時に、各キャラの名ゼリフを収録しているぞ！

▶発売中
▶¥3,059(税込)
▶エイジップミュージック／キングレコード

DRAMA CD メタルギア ソリッド Vol.1



大人気AVG『メタルギア ソリッド』のラジオドラマを2話分完全収録（全2巻予定）。あの緊張感を再びキミに！　初回のみ限定ボックス仕様だ。

▶12月4日発売
▶¥2,854（税込）
▶コナミ／キングレコード

ダブルキャスト オリジナル・サウンドトラック



オリジナルの曲に加えて、リミックスバージョン等をボーナストラックとして収録。初回特典もピクチャーCD＋メモリーカードシールと超豪華なのだ!!

▶発売中
▶¥2,548（税込）
▶SPE・ビジュアルワークス

MELODY～あなたしか見えない～



宝塚から生まれた4人組のユニット「t.a.p.」が歌う、『アルバレアの乙女～麗しの聖騎士たち～』のEDテーマを収録した魅惑の1枚なのだ。

▶発売中
▶¥1,836(税込)
▶NECインターチャネル／キングレコード

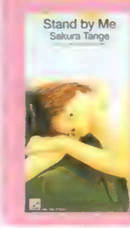
超鋼戦紀キカイオー オリジナル・サウンドトラック



大人気アーケード作品のサントラCD。ロボットものの王道を行くサウンド&ボイスは必聴だぞ。初回特典は特製ボックス＋オリジナルカレンダー。

▶発売中
▶¥2,940(税込)
▶セルピュータ・レーベル

Present企画　丹下桜のテレカを！　5名様！



人気声優の丹下桜さんがNewシングル「Stand by Me」（キングレコード／¥1,020[税込]）を発売したぞ。これを記念し、抽選で5名様に特製テレカをプレゼント！　希望者は住所・氏名・年齢・電話番号を明記し、〒101-8305 ㈱メディアワークスDPS「テレカ係」へ。しめ切りは12月10日（消印有効）。

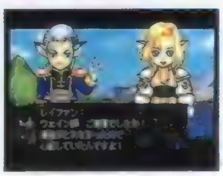


TOPIC トピック

コーエーのソフトが新プライスで!

KOEI The Best／コーエー定番シリーズ

名作の数々を低価格で新たにリリース!



▲写真は多人数で手軽に楽しめるTBL『ソウルマスター』

コーエーを代表する名作の数々が待望の低価格化！　豊富なラインナップを誇るコーエーが、発売後も人気の高い4本のタイトルを「KOEI The Best」として低価格で発売するぞ。さらにコーエーの原点ともいえる2タイトルを「コーエー定番シリーズ」として破格の値段で再リリース。歴史SLGへの入門編として、ぜひ一度試してみよう！

KOEI The Best(各¥2,800)		コーエー定番シリーズ(各¥1,980)	
『ソウルマスター』	12月10日発売	『信長の野望 リターンズ』	12月3日発売
『七つの秘館』		『三國志 リターンズ』	
『提督の決断Ⅱ』		※価格はすべて税別表記です。	
『三國志英傑伝』			

キャンペーン

キミの頭脳が試されるとき…!

『TSUMU』オリジナルステージコンペ

採用されればキミも『2』のクリエイター!?



▲まずソフトを買ってゲームを極めろ！

PZG『TSUMU』（12月10日発売）のヘクトでは、続編の制作に向けてゲーム中のコンストラクションモードで作成したオリジナルステージを募集中！　厳選した100点の作品を『TSUMU 2』（99年10月発売予定）に採用し、採用者には使用料も贈られるぞ。応募方法は欄外まで！

はみだし 電撃情報ステーション

●愛と勇気と友情の3大キャンペーンを実施!!……PS版『桃太郎伝説』は12月23日発売予定。この発売を記念して、豪華企画3連発の桃伝3大キャンペーンが開催されるぞ！　内容は以下の通り。
【愛】「桃太郎重箱」プレゼント
・PS本体とソフトを収納できる特製桃太郎重箱をプレゼント！
【勇気】「カルトDE桃伝」
・激ムズの桃伝カルトクイズに答えて、鬼が島の旅（香川県女木島）へ!!
【友情】「友情伝説」
・みんなの友だちのうらやましい話を大募集。優秀作品は単行本に掲載！
詳しい問い合わせは「愛と勇気と友情の事務局」(TEL：03-3467-1031)まで！

●ついにあのキャラが!?　エヴァDVD6巻発売！……待望のDVDソフト「新世紀エヴァンゲリオン DVD Vol.6」が発売されたぞ。今回収録されている21～24話は、TV放映分に大幅に手直しを入れたニューバージョン。まったく新しいシーンや新作カットが加わって、より完成度の高い作品に仕上がっている。必見シーンも満載だぞ。



◀物語のカギを握る渚カヲルも登場し、一気にクライマックスへ突入！

●ドラマ仕立ての告白でクリスマスを盛り上げよう！……TVドラマのワンシーンで有名になった「大型ビジョンでの愛の告白」を実現する「北へ。X'mas Love Vision」が原宿・表参道で開催されるぞ。一般から募集したクリスマスのラブ・メッセージの中から抽選で選ばれた300本を、12月11日から12月25日までの15日間、原宿アストロビジョンでオンエアするのだ。メッセージの募集はホームページ(www.aaapc.co.jp/lovemessage/)、もしくはハガキ&FAX(〒107-0062 港区南青山1-10-14サイトウビル3F「北へ。X'mas Love Vision 事務局」/FAX：03-3401-7968)にて12月24日まで。一生の思い出に残るクリスマスを演出してみては？

●人生ゲーム大会開催！　本誌編集部が…東京・両国の国技館で「さくま式人生ゲーム　編集部対抗　両国国技館決戦！」が開催された。もちろんDPS編集部も参加したぞ。惜しくも優勝は逃したものの、6位の「さくまあきら賞」をゲットしたのだ。今回はその豪華賞品を1名様にプレゼント！　詳しくはP.179のプレゼントページを参照してね。



◀大会会場には畳も敷かれ、終始和やかなムードで行われたのだ。

「TSUMU」オリジナルステージコンペ応募方法：自作ステージのデータをセーブしたメモリーカード（後日返却）を、〒102-0082 東京都千代田区一番町22-3 アデックス一番町ビル（株）ヘクト「TSUMU制作委員会」係まで送ろう。詳細はTEL:03-5276-2873 FAX:03-5276-2871（株）ヘクト 営業部まで。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校] 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 1 03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです.
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます. 時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます.
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです.

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

1 052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

1 03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校夜間部好評受付中!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉1 03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

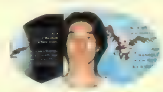
'99年卒、ゲーム会社(専門職社員)内定速報!! ダントツ全国第一位!!



ゲームCGクリエイター養成講座
全日2年制 門谷祥子さん
(株)ナムコ



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 今井大策くん
(株)サミー



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 石川政則くん
(株)スティング



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制 岡本雪江さん
(株)ユークス



ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日2年制 水谷典代さん
(株)ネクサスインターラクト



ゲームCGクリエイター養成講座
全日1年制 白井香織さん
(株)コーエー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!



生きかえるゼィ
このうまさ。
グアルジャー
NEW!
UCC
CAN COFFEE
UCC
Guaruja
グアルジャー
ブラジル豆100%、TTND製法。
BREAK UCC [グアルジャー]
UCC
Guaruja
※TTND製法：Triple Temperature Natural Drip. 3つの温度帯のお湯を段階的に使い、圧力をかけずに抽出。従来に比べ、香りが上質になり、香りの量も30%（当社比）増えています。（特許出願中）
UCC上島珈琲株式会社　あきかんはリサイクル
ホームページ「Ucc Café Café」もご覧ください。（http://www.ucc.co.jp/）

CREATOR'S INTERVIEW

UCC PRESENTS クリエイター・インタビュー VOL.3

旬のクリエイターにスポットを当てるクリエイター・インタビュー。今回は神秘的な世界観が魅力のRPG『玉繭物語』の美術監督近藤勝也氏をゲストに迎え、その制作の裏側について語ってもらった。アニメーションのフィールドで活躍する近藤氏の、『玉繭』にかける思いをしっかりと感じてもらいたい。

『玉繭物語』美術監督

近藤勝也氏

Kondou Katsuya

「魔女の宅急便」、「海がきこえる」などの劇場用アニメーション作品でキャラクターデザイン、作画監督を担当。現在はフリーで活躍している



ものすごくいっぱい描きました（笑）

── ゲームの美術監督をされるのは、『玉繭物語』が初めてですよね。

近藤勝也氏（以下K）：はい。でもゲームでもアニメーションでも、キャラクターを作るという作業自体に違いはないんですよ。特に『玉繭』はアジアっぽい世界観の作品だったんで、すごく描きやすかったですね。

── 作業はどんな感じで？

K：とりあえず最初はイメージ画みたいなものをいっぱい描いて、スタッフと打ちあわせをしました。ものすごくいっぱい描きましたよ（笑）。やっぱりスタッフにイメージを伝えるためには描かなきゃわかんないですからね。最初はゲーム自体がどんなものになるかっていうのも、全然決まっていなかったし、開発がスタートしてからもシナリオとか設定はどんどん変わっていったんで、それに合わせて描き直すことも多くて。持久走みたいにずっとやってましたね。

── 自分の描いた絵がポリゴンになることに抵抗はありませんでしたか？

K：いや、全然。デザインするのが僕の仕事ですから、それをどう表現するかっていうところは制作スタッフにまかせてました。そのほうが安心して自分の仕事に専念できるんですよ。やっぱり「餅は餅屋」ですから。



喜怒哀楽をきちんと表現したいんです

── 近藤さんの描くキャラクターはどれも非常に魅力的ですね。

K：『玉繭』は主人公もヒロインもけっこう類型的なキャラなんですよ。個人的にはもっとアクの強いキャラクターを描きたいって気持ちもあるんですけど、ゲームの場合はある程度無難なほうが感情移入しやすいのかなと。

僕は喜怒哀楽をきちんと表現できるキャラクターを描きたいんです。例えばギラギラした絵柄で暴力を描くのは簡単ですけど、その絵柄で笑いや涙をちゃんと表現するのは難しい。バランスが悪いんですね。どんな悪人だって人間らしいところを持ってるし、ヤクザだって家に帰れば娘を遊園地に連れて行ったりするんです。それが世界でしょ。だから人間の本当の姿を描こうと思ったら、絵柄っていうのはすごく大切だと思うんですよ。僕の絵柄にはパッと目を引くようなインパクトはないかもしれないけど、そういう精神的なところを絵の中に出そうと思って、いつもやってます。善と悪との振れ幅が大きいほど面白いんですよ。

── 確かに『玉繭』のキャラクターはみんな精神的な深さを感じさせてくれますね。ところで今回は魔物（モンスター）のデザインもされてますけど、こちらは苦労されましたか？

K：そう！　魔物はけっこうたいへんでしたねぇ。今までにないものを作りたいということで、最初は全部昆虫系だけでやろうなんて話もしてたんですけど、どうしてもデザインのバリエーションが広がらなくて。

── 近藤さんが「昆虫だけじゃできない」って提案されたんですか？

K：いや、そりゃみんなちょっと考えれば気がつきますよねぇ（笑）。どうしたってワンパターンになっちゃう。で、結局はいろんな生物をモチーフにしたんですけど。

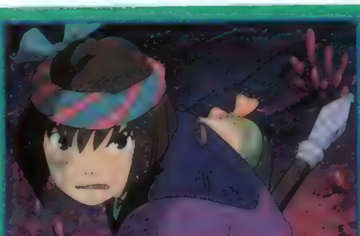
── 『玉繭』では魔物同士を合成させることもできるんですよね。

K：合成後の魔物っていうのは、僕が１つ１つデザインしてるわけじゃなくて、全部プログラムでやってるんですよ。僕の描いた魔物をコンピュータが勝手に混ぜてるから、どんな魔物ができるか全然わかんない。かわいい妖精がゴツいモンスターと合成されちゃったりして（笑）。それがまた面白いんだと思いますけどね。

── 最後に『玉繭物語』についての感想を聞かせてください。

K：今回は求められているものがはっきりしてたんで、はぐらかさずに王道でやればいいんだなって思って、いい仕事ができました。平常心で自分の直球を投げたつもりです。結局は、物語次第なんですよ。表現の場がゲームであれアニメーションであれ、物語が良心的で誠実なものならいいし、逆につまらない物語に自分のキャラクターが使われるのは嫌なんです。その点『玉繭』では人間と自然がちゃんと描かれていますから。なかなか良い作品になったと思います。

── どうもありがとうございました。



玉繭物語（たままゆものがたり）

●元気●¥5,800●12月3日発売

森に住む繭使いの少年の冒険を描く、神秘的な物語が魅力のRPG。モンスターの育成や合成といった要素も楽しめる。

◯グアルジャー・ファン!

ほとんど毎日飲んでます。飽きずに飲めるのは、すっきりした苦みのおかげなんじゃないかな。　（編集者S）

宇宙一計画作戦その9発動



マンガ／祥人

次号のDPS Vol.92は付録メモリーカードシール
その次DPS D13はCD-ROM2枚組み
次の次DPS Vol.94は別冊付録攻略StSP Vol.9
君のハートを直撃！　さらにお財布も直撃！
ごめんね、だけど大丈夫！　定価よりはるかに
素晴らしい、熱いなにかが満載です！！

というワケで大変なのですが、あたふたしてるだけじゃマズイので整理しないといけません。まずはDPSの本誌（スケジュールで●のマーク付き）。これはいつも通り毎月2冊発売されます。そして増刊D（★のマーク付き）。これがなんと毎月1冊発売！　つまり…1カ月に3冊ものDPSが発売されることになるのです！　これはスゴイ！　スゴすぎですよね？　ね？　ねっねっ？

DPS発売スケジュール

大好評発売中

★11月16日発売　DPS D12 (Vol.90)
●11月27日発売　DPS Vol.91
●12月11日発売　DPS Vol.92
★12月15日発売　DPS D13 (Vol.93)
●12月25日発売　DPS Vol.94
●1月14日発売　DPS Vol.95
★1月18日発売　DPS D14 (Vol.96)

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 10月26日～11月8日

『レガイア伝説』が2位以下を大きく引き離して売り上げ第1位を獲得！
前評判では、発売日の接近とともに『ポポローグ』が一気に上位へ移動!!

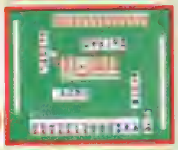
売り上げTOP20

レガイア伝説


霧を晴らすＲＰＧ。コマンド入力による戦闘や、<獣>の吸収がとても楽しい。
■SCEI
■10月29日■RPG
■￥5,800■127,787
初登場

beatmania(ビートマニア)

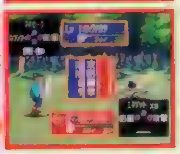

1位とのポイント差は大きいものの、第2位を獲得。そろそろ落ち着いてきた？
■コナミ
■10月1日■ETC
■￥5,800■27,595
前回1

SIMPLE1500シリーズVol.1 THE麻雀


低価格の勝利か？ シリーズ名どおり、昔ながらのシンプルな麻雀ゲームだ。
■カルチュア・パブリッシャーズ
■10月22日■TBL
■￥1,500■24,215
前回15

メタルギア ソリッド


そろそろ発売から３カ月。それでもベスト５入りは、さすがといったところ。
■コナミ
■9月3日■ACT
■￥5,800■19,826
前回3

ドカポン！ 怒りの鉄剣


ＲＰＧ要素が盛り込まれたＴＢＬ。年末のパーティで、みんなで盛り上がろう。
■アスミック・エース エンタテイメント
■11月5日■TBL
■￥5,800■17,296
初登場

6	全スーパーロボット大戦電視大百科 ■バンプレスト／10月29日／ETC／15,737	初登場
7	三国志Ⅵ ■コーエー／10月8日／SLG／15,310	前回2
8	FIFA WORLD CUP98 ～フランス98総集編～ ■エレクトロニック・アーツ・スクウェア／11月5日／SPG／13,701	初登場
9	サンパギータ ■SCEI／10月15日／AVG／11,464	前回4
10	いただきストリート ゴージャスキング ■エニックス／9月23日／TBL／10,804	前回5
11	パイロットになろう! ■パック・イン・ソフト／9月23日／SLG／9,927	前回6
12	蒼穹機兵ガイブレイブⅡ ■アクセラ／10月29日／A・RPG／8,946	初登場
13	SIMPLE1500シリーズVol.2 THE将棋 ■カルチュア・パブリッシャーズ／10月22日／TBL／8,926	初登場
14	XI[sái] ■SCEI／6月18日／PZG／8,786	前回7
15	必殺パチンコステーション モンスターハウススペシャル ■サンソフト／10月29日／SLG／8,526	初登場
16	DX人生ゲームⅡ(ザ・ベスト) ■タカラ／10月8日／TBL／8,281	前回14
17	ヴァンパイアセイヴァー EXエディション ■カプコン／11月5日／対戦ACT／8,178	初登場
18	実況パワフルプロ野球'98開幕版 ■コナミ／7月23日／SPG／8,109	前回10
19	クラッシュ・バンディクー2～コルテックスの逆襲!～(ザ・ベスト) ■SCEI／10月8日／ACT／6,765	前回19
20	SDガンダムGGENERATION ■バンダイ／8月6日／SLG／6,477	前回8

前評判TOP20

1	ファイナルファンタジーⅧ ■スクウェア／2月11日／RPG／21,470	前回1
2	幻想水滸伝Ⅱ ■コナミ／12月17日／RPG／8,373	前回3
3	テイルズ オブ ファンタジア ■ナムコ／12月23日／RPG／6,441	前回2
4	ポポローグ ■SCEI／11月26日／RPG／5,970	前回81
5	ドラゴンクエストⅦ ■エニックス／99年夏予定／RPG／5,749	前回4
6	新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA ■タカラ／12月17日／S・RPG／5,306	前回10
7	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア ■バンダイ／12月17日／STG／5,300	前回8
8	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～ ■ガスト／12月17日／SPG／5,086	前回14
9	To Heart ■アクアプラス／冬予定／AVG／4,643	前回7
10	EHRGEIZ(エアガイツ) ■スクウェア／12月17日／対戦ACT／4,637	前回17
11	エクソダスギルティー ■アーベル/イマディオ／11月26日／AVG／4,423	再登場
12	マール王国の人形姫 ■日本一ソフトウェア／12月17日／RPG／4,200	前回6
13	R4 RIDGE RACER TYPE4 ■ナムコ／12月3日／RCG／3,980	前回13
14	サガ フロンティアⅡ ■スクウェア／99年春予定／RPG／3,759	前回5
15	悠久幻想曲ensemble ■メディアワークス／12月10日／ETC／3,751	前回8
16	スーパーロボット大戦F ■バンプレスト／12月10日／S・RPG／3,744	前回16
17	チョコボの不思議なダンジョン2 ■スクウェア／12月23日／RPG／3,537	再登場
18	トゥルーラブストーリー2 ■アスキー／99年1月予定／SLG／3,530	前回11
19	スーパーヒーロー作戦 ■バンプレスト／1月7日／RPG／3,316	再登場
20	みつめてナイトR大冒険編 ■コナミ／11月26日／RPG／3,096	前回12

読者人気TOP20

1	ファイナルファンタジーⅦ ■スクウェア／97年1月31日／RPG／15,889	前回1
2	メタルギア ソリッド ■コナミ／9月3日／ACT／5,971	前回3
3	ゼノギアス ■スクウェア／2月11日／RPG／5,749	前回5
4	スターオーシャン セカンドストーリー ■エニックス／7月30日／RPG／5,306	前回2
5	ファイナルファンタジータクティクス ■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／4,200	前回8
6	ダブルキャスト ■SCEI／6月25日／AVG／3,980	前回10
7	グランツーリスモ ■SCEI／97年12月23日／RPG／3,316	前回12
8	SDガンダムGGENERATION ■バンダイ／8月6日／SLG／3,301	再登場
9	テイルズ オブ デスティニー ■ナムコ／97年12月23日／RPG／2,874	前回6
10	女神異聞録ペルソナ ■アトラス／96年9月20日／RPG／2,867	前回7
11	東京魔人學園剣風帖 ■アスミック・エース エンタテイメント／6月18日／AVG／2,653	前回4
12	実況パワフルプロ野球'98開幕版 ■コナミ／7月23日／SPG／2,647	初登場
13	私立ジャスティス学園 ■カプコン／7月30日／対戦ACT／2,433	再登場
14	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～ ■ガスト／97年5月23日／RPG／2,210	前回11
15	beatmania(ビートマニア) ■コナミ／10月1日／ETC／2,204	前回13
16	サガ フロンティア ■スクウェア／97年7月11日／RPG／2,197	前回14
17	ワイルドアームズ ■SCEI／96年12月20日／RPG／1,990	前回15
18	エターナルメロディ ■メディアワークス／96年11月22日／SLG／1,769	再登場
19	悠久幻想曲2nd Album ■メディアワークス／3月26日／SLG／1,761	前回18
20	ポポロクロイス物語 ■SCEI／96年7月12日／RPG／1,547	再登場

ランキング・トピック

現在でも『beatmania』（コナミ）の人気と、専用コントローラの在庫切れは相変わらず。コントローラは随時入荷されているようなので、マメにショップをチェックしよう。　【11月17日調べ】

ショップ1▶(株)ヨドバシカメラ／上野駅前店(東京都)　中野仁史さん

現在、一番売れているソフトは「beatmania」ですね。それに続いて「VIGILANTE 8（ヴィジランテ8）」（シスコンエンタテイメント）もよく売れています。「サンパギータ」（SCEI）も、発売直後はよく売れましたが、現在は止まっている状況です。今後発売されるソフトで期待しているものは、やはり12月に発売される「Ｒ４」（ナムコ）や「テイルズ オブ ファンタジア」（ナムコ）などですかね。「beatmania APPEND 3 rd MIX」（コナミ）も、現在「beatmania」がすごい人気なので期待できると思います。年末に期待、といったところです。

ショップ2▶(株)ソフマップ／大阪3号店(大阪府)　須山裕之さん

今も「beatmania」が一番売れています。11月に発売されたソフトでは「スマッシュコート２」（ナムコ）や「VIGILANTE 8」がよく売れていますが、「スマッシュコート２」は期待していたほどは売れなかったですね。一方の「VIGILANTE 8」はＣＭの影響もあるようで、入荷分はほとんど売れました。「レガイア伝説」も順調ですね。今後発売されるソフトでは、「電車でＧＯ！２」（タイトー）に期待しています。前作も200本が２日で完売しましたし、今度は大阪環状線も登場しますから（笑）。あとは「Ｒ４」や、12月23日発売のものに期待しています。

データ提供協力:デジキューブ、ブルート　※ランキングは編集部が独自に集計したものです。


SonyMusic
Sony Music Entertainment (Japan)
PlayStation
はじめまして、
ボクらファンキー・モンスター。
GANGWAY MONSTERS
激突、攻撃、パワーアップ！ファンキーなモンスターを使いこなせ！
史上初のモンスター育成アクションゲーム!!
昔懐かしいベーゴマのようなマシンに乗ったモンスター達が激しくぶつかりあう。モンスターには個性あふれる顔ぶれが、
全50体以上登場する。さらに、バトルに勝利するごとにモンスターを育成していける楽しみも満載。
バトルフィールドも6ステージ用意されている。自分だけのモンスターを育てよう。
2P WIN!
ギャングウェイ・モンスターズ
NOW ON SALE!
標準価格：¥5,800(税抜)
●SLPS-01468 ●プレイステーション用ソフト ●ジャンル：モンスター育成アクション ●プレイ人数1〜2人 ●メモリーカード1ブロック使用 ●デュアルショック対応
発売元／お問い合わせ：株式会社ソニー・ミュージック エンタテインメント
〒162-8715東京都新宿区市谷田町1丁目4番地 TEL：03-3266-5071 http://www.sme.co.jp/Amusement/
©1998 Sony Music Entertainment(Japan)Inc.
アナログコントローラ (SCPH-1200) DUAL SHOCK™ 対応

NEXT ISSUE

次号予告

次号92号は、RPG情報満載&大攻略特集号!!『FFⅧ』『幻想水滸伝Ⅱ』『R4』『玉繭物語』など注目作の最新情報と攻略法満載でお届けします!

●Coming Soon!

ファイナルファンタジーⅧ/テイルズ オブ ファンタジア/R4/幻想水滸伝Ⅱ/マール王国の人形姫/玉繭物語/エリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士2〜 ほか

電撃PlayStation Vol.92は 12月11日(金)発売



表紙イラスト●幻想水滸伝Ⅱ
©1995 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

ゲームライター募集!!

「電撃PS」では、ゲームライターを募集しています。応募される方は、①履歴書②ゲーム紹介文(800文字程度)を『ライター募集係』まで送ってください(応募書類は返却しません)。応募資格は、①東京近郊在住で、②18歳以上(高校生不可)の方です。面接する方にのみ連絡させていただきます。

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号毎月発売中

ムービー大特集のD13は『FFⅧ』、『チョコボ2』など注目のムービーを10タイトル、『サーカディア』をはじめとする体験版を8タイトル収録! 充実の2枚組でキミにプレゼント!!

電撃PlayStation D13 次号D13は12月15日(火)発売

電撃PlayStation Vol.91

1998年12月11日発行 第4巻 第29号 通巻87号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1−8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 主婦の友社
〒101-8911 東京都千代田区神田駿河台2−9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 千木良慎二、諏訪浩樹、村松充
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳、宮崎洋平、宮崎義憲、森澤信彦、鈴木和好
[進行] 中里卓司
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、鴫原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、川村俊陽、草野テツオ、片山和哉、大竹雅法、谷口一茂、岩沢篤子
[アシスタント] 下川憲一、飯塚幸正、三輪邦宏
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム、松井咲子、ゆず屋、コマツヒロノリ、仲一彌デザイン事務所、デザイン ルーム ケー・ディー・アール
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕、井上恵司

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

広告索引

AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●11月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
1	26日	Wizard's Harmony R	アークシステムワークス	¥5800／SLG	
2	26日	エクソダスギルティー	アーベル／イマディオ	¥5800予定／AVG	
3	26日	エクソダスギルティー(限定版)	アーベル／イマディオ	¥7800予定／AVG	
4	26日	好奇心は猫を殺すか	アスキーサムシンググッド	¥5800／AVG	
5	26日	わくわくバレー	アテナ	¥4800／SPG	
6	26日	ミスランド2	アルトロン	¥5800／PZG	
7	26日	Kitty the Kool! カブキでたのしくおどってね!!	イマジニア	¥4800予定／ACT	195
8	26日	COOL BOARDERS 3	ウエップシステム	¥5800／SPG	
9	26日	FIGHTING ILLUSION~K-1 GRAND PRIX'98~	エクシング・エンタテイメント	¥5800／SPG	
10	26日	ユーラシアエクスプレス殺人事件	エニックス	¥7800／AVG	
11	[illegible]	ロックマンX4(ザ・ベスト)	カプコン	[illegible] ACT	
12	26日	TOYS DREAM	ケイエスエス	¥5800／SLG	126
13	26日	みつめてナイトR大冒険編	コナミ	¥5800予定／RPG	116
14	26日	テトリスプラス(廉価版)	ジャレコ	¥2800／PZG	
15	26日	Ion 1	ショルダン	¥5800／SPG	
16	26日	ポポローグ	SCEI	¥5800／RPG	37+102+138
17	26日	雪割りの花	SCEI	¥4800／AVG	120
18	26日	D2マンガ ゴルゴ13・1カーライルの野望	ダイキ	¥2300／ETC	
19	26日	D2マンガ ゴルゴ13・2見えない軍隊	ダイキ	¥2300／ETC	
20	26日	D2マンガ ルパン3世	ダイキ	¥2300／ETC	
21	[illegible]	テイルズ オブ デスティニー(ザ・ベスト)	ナムコ	¥オープン(BEST) RPG	
22	26日	リベログランデ	ナムコ	¥5800／SPG	124
23	26日	serial experiments lain	パイオニアLDC	¥5800／ETC	
24	26日	ファーストKiss 物語	ヒューネックス	¥5800／AVG	

●12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
25	3日	ザ・ファミレス	アートディンク	¥5800／SLG	
26	3日	進め!海賊	アートディンク	¥5800／SLG	76+137
27	[illegible]	Neo ATLAS(ザ・ベスト)	[illegible]	[illegible] SLG	
28	13日	ドラえもん のび太と復活の星(復刻版)	エポック社	¥2800／ACT	
29	3日	大戦略 マスターコンバット	OZクラブ	¥6800／SLG	
30	3日	カプコン ジェネレーション~第5集 格闘家たち~	カプコン	¥5800／対戦ACT	78+138
31	3日	玉繭物語	元気	¥5800／RPG	82+137
32	3日	コーエー定番シリーズ 三國志リターンズ	コーエー	¥1980／SLG	
33	3日	コーエー定番シリーズ 信長の野望リターンズ	コーエー	¥1980／SLG	
34	3日	Jリーグ実況ウイニングイレブン'98-'99	コナミ	¥5800予定／SPG	30+137
35	3日	Dance!Dance!Dance!	コナミ	¥5800予定／ACT	138
36	3日	サンコレBEST OUT Be Eliminate Yesterday	サンソフト	¥2800／RPG	
37	3日	サンコレBESTストーンウォーカーズ	サンソフト	¥2800／AVG	
38	3日	HARD EDGE	サンソフト	¥5800／AVG	136+197
39	3日	スペースインベーダー2000	タイトー	¥2000予定／STG	
40	3日	サウンドノベル・エボリューション2 かまいたちの夜 特別篇	チュンソフト	¥4800／AVG	81+138
41	3日	ゴジラ トレーディングバトル	東宝	¥6800／TBL	197
42	3日	R4-RIDGE RACER TYPE 4-	ナムコ	¥5800／RCG	106+137+213
43	3日	R4+ジョグコン	ナムコ	¥7980／RCG	
44	3日	アメリカ横断ウルトラクイズ 復刻盤	ビクターソフト	¥2800／ETC	
45	3日	久遠の絆	フォグ	¥5800／AVG	128+137
46	3日	最強 東大将棋	毎日コミュニケーションズ	¥6800／TBL	
47	[illegible]	クレイマン・クレイマン~ネバーフッドの謎~(ザ・ベスト)	リバーヒルソフト	¥2800 AVG	
48	10日	ジグザグボール	UPSTAR	¥5800／ACT	
49	10日	プロ麻雀 極PLUS II	アテナ	¥4800／TBL	
50	10日	KOEI The Best 三國志英傑伝	コーエー	¥2800／S・RPG	
51	10日	KOEI The Best ソウルマスター	コーエー	¥2800／TBL	
52	10日	KOEI The Best 提督の決断III	コーエー	¥2800／SLG	
53	10日	KOEI The Best 七つの秘館	コーエー	¥2800／AVG	
54	10日	ワンダートレック	SCEI	¥5800／ACT	139+194
55	[illegible]	花札リアル3D	SOLAN	¥[illegible] TBL	
56	10日	さくま式人生ゲーム	タカラ	¥5800／TBL	86+138
57	10日	政治を遊ぼう!-ポテスタス-	ネクサスインターラクト	¥2800／SLG	
58	10日	ボンバーマン	ハドソン	¥5800／ACT	92+139+195
59	10日	スーパーロボット大戦F	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	81+139
60	10日	学校をつくろう!! 2	ビクターソフト	¥5800予定／SLG	
61	10日	ピットフォール3D	ビクターソフト	¥5800／ACT	
62	10日	TSUMU(つむ)	ヘクト	¥4800／PZG	
63	10日	悠久幻想曲ensemble	メディアワークス	¥3800予定／ETC	
64	17日	機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	バンダイ	¥6800予定／STG	58
65	17日	エリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士2~	ガスト	¥5800予定／RPG	146
66	17日	LUNATIC DAWN III	アートディンク	¥5800予定／RPG	
67	17日	リングライズ	アスキー	¥5800／ACT	
68	17日	認定王 岡田敏の詰将棋教室	アスキーサムシンググッド	¥4800／TBL	195
69	17日	サウザンドアームズ	アトラス	¥6800／RPG	70
70	17日	テーマアクアリウム	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800予定／SLG	39+81
71	17日	西陣パチンコ天国VOL.3	ケイエスエス	¥5800／SLG	
72	17日	たのしい麻雀	コーエー	¥3900／TBL	
73	17日	もんすたあ★レース	コーエー	¥4800／RPG	195
74	17日	アクチュア アイスホッケー	コナミ	¥4800予定／SPG	
75	17日	幻想水滸伝II	コナミ	¥5800／RPG	46
76	17日	必殺パチンコステーション3~原始人がいっぱい~	サンソフト	¥4800／SLG	
77	17日	必殺パチンコステーション3~原始人がいっぱい~限定版	サンソフト	¥4900／SLG	
78	17日	EHRGEIZ(エアガイツ)	スクウェア	¥5800／対戦ACT	28
79	17日	クラッシュ・バンディクー3~ブッとび!世界一周~	SCEI	¥4800予定／ACT	
80	17日	Fighting Eyes	SOLAN	未定／対戦ACT	
81	17日	梅沢由香里の対局囲碁 平成棋院II	ダイキ	¥6800／TBL	
82	17日	X'mas限定品 電車でGO!2スペシャルギフトパック	タイトー	¥9800／SLG	
83	17日	電車でGO!2	タイトー	¥5800予定／SLG	72+139
84	17日	新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA	タカラ	¥6800／S・RPG	66
85	17日	新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA ブレイブチャージボックス	タカラ	¥6800／S・RPG	66
86	17日	蒸気機関車運転シミュレーション SLで行こう	トミー	¥5800／SLG	
87	17日	マール王国の人形姫	日本一ソフトウェア	¥5800／RPG	96
88	17日	Hello Kitty White Present	ハドソン	¥5800／PZG	
89	17日	ザ・ファミレス~史上最強のメニュー~	ヒューマン	¥5800予定／SLG	195
90	23日	タワードリーム2	アクセラ	¥5800／TBL	
91	23日	EVE the lost one	イマディオ	¥7800予定／AVG	81
92	23日	ストリートファイターZERO3	カプコン	¥5800／対戦ACT	68
93	23日	がんばれゴエモン~来るなら恋!綾繁一家の黒い影~	コナミ	¥5800予定／ACT	
94	23日	実況パワフルプロ野球'98決定版	コナミ	¥4800予定／SPG	
95	23日	ビートマニア APPEND 3rd Mix	コナミ	¥2800予定／ETC	
96	23日	バトル昆虫伝	ジャレコ	¥5800／S・RPG	
97	23日	チョコボの不思議なダンジョン2	スクウェア	¥6800／RPG	52
98	23日	I.Q FINAL	SCEI	¥4800／PZG	
99	23日	2999年のゲーム・キッズ	SCEI	¥2000／ETC	
100	23日	ルシファー・リング	東芝EMI	¥5800予定／ACT	
101	23日	ロードモナーク~新・ガイア王国記~	東芝EMI	¥5800予定／SLG	
102	23日	電車だいすき~プラレールがいっぱい	トミー	¥6800／SLG	
103	23日	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ	¥5800／RPG	81
104	23日	桃太郎伝説	ハドソン	¥5800／RPG	
105	23日	サイレントメビウス~幻影の堕天使~	バンダイビジュアル	¥6800／RPG	
106	23日	シヴィライゼーションII	ヒューマン	¥5800予定／SLG	
107	23日	ミザーナフォールズ	ヒューマン	¥5800予定／AVG	
108	23日	雀牌遊戯'99 たぬきの皮算用	メディアリング	¥5800／TBL	
109	12月中旬	100万円クイズハンター	富士通パソコンシステムズ	¥5800予定／ETC	199
110	12月	ゲームソフトをつくろう	イマジニア	未定／SLG	
111	12月	釣道~渓流・湖編~	OZクラブ	¥5800／SLG	
112	12月	日本プロ麻雀連盟公認 THEプロ麻雀 免許皆伝	ナグザット	¥5800／TBL	
113	12月	エストポリス伝記II ルーイン チェイサーズ	フレックス	¥5800／RPG	
114	12月	マーピー・ベイビー・ストーリー	PONOS	¥4800予定／PZG	

●年内予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
115	98年	なげっと~激録!プルプル商店街~(仮)	アクティアート	¥5800予定／ACT	
116	98年	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定／SLG	
117	98年	ジャームー狙われた街ー	ケーエージェイ	未定／RPG	
118	98年	ひとつや ふたつ… いつつや 怪談 日本たらればなしツアー2	システムサコム/グループ・タック	未定／AVG	

●冬予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
119	冬	To Heart	アクアプラス	未定／AVG	
120	冬	Wizardry~DIMGUIL~	アスキー	¥6800／RPG	
121	冬	UFO	アスキー	未定／???	
122	冬	悠久のエデン	アスキー	未定／RPG	
123	冬	スノボキッズプラス	アトラス	¥5800予定／SPG	
124	冬	Little Lovers SHE SO GAME	NTT出版／日経映像	¥6800予定／恋愛RPG	195
125	冬	黒い瞳のノア~Cielgris Fantasm~	ガスト	¥5800予定／RPG	
126	冬	バーガーバーガー2(仮)	ギャップス	¥5800／SLG	
127	冬	キミにSteady	シーディーブロス	未定／SLG	
128	冬	オアシスのポシェット	SECOMCAD	¥5800／SLG	
129	冬	めぐり愛して	SME	¥5800予定／SLG	
130	冬	モンスターファーム2	テクモ	¥5800予定／SLG	
131	冬	パズル DE ボーリング	日本システム	未定／PZG	
132	冬	Lunker Bass(仮)	バンダイ	未定／SPG	

●99年1月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
133	7日	頭文字D	講談社	¥5800予定／RCG	
134	7日	スーパーヒーロー作戦	バンプレスト	¥6800予定／RPG	74
135	7日	THE NEXT TETRIS	BPS	¥4800／PZG	
136	14日	バトルアスリーテス 大運動会GTO	インクリメントP	¥5800／ACT	
137	14日	CINEMA英会話シリーズVol.1 天国に行けないパパ	サクセス	¥6800予定／ETC	
138	14日	DEEP FREEZE(ディープ・フリーズ)	サミー	¥5800予定／STG	
139	14日	できる! ゲームセンター	翔泳社	¥5800予定／SLG	
140	14日	サーカディア	SCEI	¥5800予定／AVG	
141	14日	魔法使いになる方法	テイジイエル	¥6800／A・RPG	
142	14日	封神領域エルツヴァーユ	ユークス	¥5800予定／対戦ACT	192
143	21日	快刀乱麻 雅	イマディオ	¥5800／SLG	81
144	21日	快刀乱麻 雅(限定版)	イマディオ	¥[illegible] SLG	81
145	21日	KOEI The Best アンジェリーク Special	コーエー	¥2800／SLG	
146	21日	KOEI The Best 水滸伝・天命の誓い	コーエー	¥2800／SLG	
147	21日	プリンセスメーカーGO!GO!プリンセス	ナインライブス	¥5800／TBL	92
148	21日	それ行けフライフィッシング	ビクターソフト	¥5800予定／SLG	
149	28日	グーグートロプス	エニックス	¥5800予定／SLG	
150	28日	つんつん組3~カンジ ベーダー~	講談社	¥4300予定／STG	199
151	28日	クリック メディック	SME	¥5800予定／AVG	
152	28日	BLOODY ROAR 2 BRINGER OF THE NEW AGE	ハドソン	¥5800予定／対戦ACT	81
153	28日	パチスロ帝王~ビッグウェーブ・ぴか吾郎・BBジャンキー7~	メディアエンターテイメント	¥5800／SLG	
154	28日	リフレインラブ2	リバーヒルソフト	¥6800予定／AVG	
155	1月下旬	Parlor! PRO5 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200／SLG	
156	1月下旬	デジモンワールド	バンダイ	¥5800予定／RPG	
157	1月下旬	猫侍	ヒューマン	¥5900／AVG	
158	1月	トゥルーラブストーリー2	アスキー	¥6800／SLG	81
159	1月	バスランディング	アスキー	¥6800／SLG	
160	1月	バスランディング(つりコン同梱版)	アスキー	¥9990／SLG	
161	1月	魔道霊士シュオン	アスキー	¥6800／RPG	
162	1月	バックギャモン	アルトロン	未定／TBL	
163	1月	アイルトン・セナ カートデュエル スペシャル	ギャップス	¥5800／RCG	
164	1月	デュークニューケム トータル メルトダウン	キングレコード	¥5800／STG	
165	1月	麻雀やろうぜ!	コナミ	未定／TBL	
166	1月	真髄・碁仙人	J・ウイング	¥7800予定／TBL	
167	1月	バブルガンキッド	タカラ	¥5800／ACT	
168	1月	サウンドノベル・エボリューション3 街 ~運命の交差点~	チュンソフト	¥5800／AVG	
169	1月	水族館プロジェクト~フィッシュハンターへの道~	テイチク	¥5800予定／AVG	

ジャンルの表記
ACT●アクション　対戦ACT●対戦格闘アクション　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A・RPG●アクション・ロールプレイング
S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

170	1月	日本プロ麻雀連盟公認 手ほどき麻雀 入門編	ナグザット	¥4800予定／TBL	
171	1月	魔女っ子大作戦 Littel witching mischiefs	バンダイ	¥6800予定／SLG	
172	1月	ECSAFORM	バンダイビジュアル	¥6800予定／S・RPG	
173	1月	メサイヤBEST ラングリッサーⅠ&Ⅱ	メサイヤ	¥2800／S・RPG	
174	1月	ラングリッサー Ⅳ&Ⅴ ファイナルエディション	メサイヤ	未定／S・RPG	81

●99年2月発売のソフト

175	4日	学園戦隊ソルブラスト	キャラバン・インタラクティブ	¥5800／AVG	
176	4日	維新の嵐 幕末志士伝	コーエー	¥7800／S・RPG	
177	4日	HEART OF DARKNESS	サミー	¥5800予定／AVG	
178	11日	FAVORITE DEAR(フェイバリットディア)	NECインターチャネル	¥5800／SLG	
179	11日	サイバー大戦略～出撃! はるか隊～	システムソフト	¥6800予定／SLG	
180	11日	ファイナルファンタジーⅧ	スクウェア	¥7800／RPG	10
181	12日	アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム)	コーエー	¥6800／RPG	
182	12日	アンジェリーク 天空の鎮魂歌(レクイエム) プレミアムBOX	コーエー	¥7800／RPG	
183	18日	ぴくぴく仙太郎～パズルでごはん～	講談社	未定／PZG	
184	18日	超戦闘球技 ヴァンボーグ	ヘクト	¥5800／SPG	
185	25日	オアシスロード	アイディアファクトリー	¥5800／RPG	
186	25日	くのいち捕物帖	GMF	¥5800予定／AVG	198
187	25日	後夜祭 a sherd of youthful memories	翔泳社	¥5800予定／SLG	191
188	25日	一立体忍者活劇一 天誅 忍凱旋	SME	¥4800予定／ACT	24
189	2月下旬	Parlor! PRO 6 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5200／SLG	
190	2月	空母戦記	アンバランス	¥7800／SLG	
191	2月	天下統一	アンバランス	¥5800／SLG	
192	2月	寝台車(仮)	ヴィジット	¥5800／ETC	
193	2月	RISING ZAN ~THE SAMURAI GUNMAN~	ウエップシステム	¥5800予定／ACT	
194	2月	ATHENA -Awakening from the ordinary life-	SNK／夢工房	未定／AVG	
195	2月	TRICKY SLIDERS	カプコン	未定／SPG	197
196	2月	サイコメトラーEIJI	講談社	¥5800予定／AVG	
197	2月	よしもと麻雀倶楽部(仮)	彩京	¥5800予定／TBL	
198	2月	CINEMA英会話シリーズVol. 2 インタセプター	サクセス	¥6800予定／ETC	
199	2月	OPTION チューニングカーバトル2	ジャレコ	未定／RCG	
200	2月	イズ インターナル・セクション	スクウェア	未定／STG	57
201	2月	ポケットムームー	SCEI	未定／ETC	
202	2月	コンバットチョロQ	タカラ	¥5800／ACT	
203	2月	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5800／SLG	
204	2月	プレッシャーゾーン	たき工房	未定／STG	
205	2月	サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇	チュンソフト	¥4800／AVG	
206	2月	ドリームサーカス	テイジイエル	未定／SLG	
207	2月	ガンホーブリゲイド	トミー	未定／SLG	
208	2月	キョロちゃんのプリクラ大作戦	トミー	¥5800／ACT	
209	2月	リーディングジョッキー'99	ハーベストワン	¥5800予定／ACT	
210	2月	火魅子伝 恋解	博報堂	¥6800予定／S・RPG	
211	2月	The AIRS(エアーズ)	パック・イン・ソフト	¥5800／RPG	
212	2月	魔女たちの眠り	パック・イン・ソフト	¥3800／AVG	197
213	2月	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	未定／RPG	28
214	2月	Piとめーる	ハドソン	未定／ETC	
215	2月	宇宙戦艦ヤマト 遙かなるイスカンダル(仮)	バンダイ	¥6800予定／SLG	
216	2月	ルフトヴァッフェ～ドイツ空軍を指揮せよ～	ビクターソフト	¥5800予定／SLG	
217	2月	建設機器シミュレーターKENKIいっぱい!	富士通パソコンシステムズ	未定／SLG	195
218	2月	ARMORED CORE MASTER OF ARENA	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／ACT	
219	2月	悠久幻想曲ensemble2	メディアワークス	¥3800予定／ETC	
220	2月	～ミスタープロスペクター～ほりあてくん	リズミックス	¥2800／ETC	
221	2月	ワールド・ネバーランド2～プルト共和国物語～	リバーヒルソフト	¥5800予定／SLG	

●99年3月発売のソフト

222	4日	トゥームレイダー3	エニックス	¥6800予定／ACT	
223	4日	Sonata(ソナタ)	T&Eソフト	¥6800予定／RPG	
224	3月	モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	¥5800／RPG	
225	3月	GALERIANS(ガレリアンズ)	アスキー	未定／AVG	184
226	3月	70年代風ロボットアニメ ゲッP－X	アローマ	未定／STG	
227	3月	奏(騒)楽都市 OSAKA	キングレコード	¥6800／SLG	
228	3月	CINEMA英会話シリーズVol. 3 嵐が丘	サクセス	¥6800予定／ETC	
229	4月	CINEMA英会話シリーズVol. 4 ボーイズライフ	サクセス	¥6800予定／ETC	
230	3月	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアート	¥5800／SLG	
231	3月	小さな巨人 ミクロマン	タカラ	¥5800／ACT	
232	3月	パチスロマスター 〈Sammy SP〉	ティー・イー・エヌ研究所	未定／SLG	
233	3月	Nゲージ運転気分ゲーム「ガタンゴトン」	東芝EMI	¥5800予定／SLG	
234	3月	キャプテン・ラヴ	東芝EMI	¥6800予定／SLG	
235	3月	ターニングポイント(仮)	ナグザット	¥5800予定／SLG	
236	3月予定	目指せ!名門野球部	ネクサスインターラクト／ダズ	¥5800／SLG	
237	3月	超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか	バンダイビジュアル	未定／SLG	189
238	3月	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
239	3月	全日本プロレス～王者の魂～	ヒューマン	未定／SPG	
240	3月	ナース物語	毎日コミュニケーションズ	¥5800予定／SLG	32

●99年4月以降発売のソフト

241	4月1日	エラン	ビスコ	¥5800／ETC	
242	4月	将棋幼稚園あゆみ組	アフェクト	¥5800／TBL	
243	4月	ザ ノベルズ(仮)	ヴィジット	未定／AVG	
244	4月	CINEMA英会話シリーズVol. 5 ゾンビ	サクセス	¥6800予定／ETC	
245	4月	おみせde店主	テクノソフト	未定／RPG	
246	5月	CINEMA英会話シリーズVol. 6 愛の果てに	サクセス	¥6800予定／ETC	
247	5月	とんでもクライシス!	徳間書店	¥5800予定／ACT	
248	春	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
249	春	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
250	春	MEREMANOID～マーメノイド	エクシング・エンタテイメント	未定／RPG	
251	春	ジェイルブレイカー	NECインターチャネル	未定／AVG	
252	春	モンスター・コレクション(仮)	角川書店／ESP	未定／RPG	
253	春	胸騒ぎの予感(仮)	講談社	未定／SLG	
254	春	Zill O'll	コーエー	¥6800予定／RPG	
255	春	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	未定／SLG	
256	春	グリントグリッター	コナミ	未定／AVG	
257	春	SILENT HILL	コナミ	未定／AVG	
258	春	聖少女艦隊バージンフリート	コナミ	未定／AVG	
259	春	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3～旅立ちの詩～	コナミ	未定／AVG	186
260	春	メルティランサー The 3rd Planet(仮)	コナミ	未定／SLG	
261	春	ワンワンダイアリー(仮)	コナミ	未定／SLG	
262	春	THE ビストロ	シスコンエンタテイメント	未定／SLG	
263	春	MOTO KIDS	シスコンエンタテイメント	未定／RCG	
264	春	サガ フロンティアⅡ	スクウェア	未定／RPG	
265	春	チョコボ レーシング～幻界へのロード～	スクウェア	未定／RCG	
266	春	装甲騎兵ボトムズ ライトニングスラッシュ	タカラ	¥5800予定／ACT	
267	春	装甲騎兵ボトムズ ライトニングスラッシュ 初回限定版(仮)	タカラ	未定／ACT	
268	春	勇者王ガオガイガー －BLOCKADED NUMBERS－	タカラ	¥6800／AVG	
269	春	ファーランドサーガ2 時の道標	テイジイエル	未定／S・RPG	
270	春	レストランドリーム	テイチク	未定／SLG	
271	春	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定／AVG	
272	春	バス・バイト(仮)	バンダイ	未定／ACT	
273	春	MILLION CLASSIC	バンダイ	¥6800予定／SLG	
274	春	DEVICEREIGN	メディアワークス	¥5800予定／SLG	
275	春	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／STG	
276	春	TANK SIMULATOR(仮)	アスキー	未定／SLG	
277	春	Knights of GENESIS	エスコット	未定／S・RPG	
278	春	Pop'n TANKS	エニックス	未定／対戦ACT	
279	春	ミスティックアーク まぼろし劇場	エニックス	未定／AVG	193
280	春	かろりんこ	オラシオン	未定／ETC	
281	春	プルムイ プルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／A・RPG	
282	春	BOYS BE… 2nd Season	講談社	¥5800／SLG	
283	春	JAPAN(仮)	コナミ	未定／ACT	20
284	春	Dancing Bladeかって!桃天使!～tears of EDEN～(仮)	コナミ	未定／AVG	
285	春	CAPA(仮)	SCEI	未定／ETC	
286	春	どこでもいっしょ(仮)	SCEI	未定／ETC	
287	春	ポケットダンジョン	SCEI	未定／RPG	38
288	春	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説(仮)	徳間書店	¥5800予定／TBL	
289	春	ちびキャラゲーム 銀河英雄伝説(仮)限定版	徳間書店	¥5800予定／TBL	
290	春	Lの季節 A piece of memories	トンキンハウス	未定／AVG	
291	春	新世紀GPXサイバーフォーミュラ 新たなる挑戦者	バップ	¥6800予定／AVG	
292	春	バス釣りにいこう!	バンプレスト	未定／SLG	
293	春	もっと!にゃんとワンダフル2	バンプレスト	未定／SLG	
294	春	FISHER'S ROAD	BPS	未定／SPG	
295	春	エターナル チェイン	ビクターソフト	未定／RPG	
296	春	太陽のお告げ	プログレス	未定／ETC	
297	春	有限会社 地球防衛隊	メディアリング	未定／SLG	
298	春	ヴェクトライダーシリーズ いつか、かさなりあう未来へ	SME	未定／SLG	
299	8月	閉鎖病院(仮)	ヴィジット	未定／ETC	
300	夏	マリア2 受胎告知の謎	アクセラ	未定／AVG	
301	夏	アクアノートの休日2(仮)	アートディンク	未定／SLG	
302	夏	ドラゴンクエストⅦ	エニックス	未定／RPG	
303	夏	PATLABOR the GAME(仮)	バンダイビジュアル	未定／AVG	
304	夏	リモートコントロール・ダンディ～戦え!(株)ロボット警備隊～(仮)	ヒューマン	未定／ACT	
305	秋	星神(ほしがみ)－沈みゆく蒼き大地－	マックスファイブ	未定／未定	
306	99年	Pixygarden	エスコット	未定／SLG	
307	99年	鬼眼城	講談社	¥5800／AVG	
308	99年	実戦パチスロ必勝法!サミーレヴォリューション2	サミー	¥6800予定／SLG	
309	99年	H.A.E.～BEELZEBUB～	GMF	¥5800予定／RCG	
310	99年	ギャロップレーサー3	テクモ	未定／RCG	
311	99年	STAR IXIOM(スターイクシオン)	ナムコ	未定／STG	
312	99年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
313	99年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
314	99年	エースコンバット3 エレクトロスフィア	ナムコ	未定／STG	

●発売日未定のソフト

315	未定	厄惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
316	未定	インターナショナル ラリー チャンピオンシップ	アスキー	未定／RCG	
317	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定／AVG	
318	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／AVG	
319	未定	眠る繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定／RPG	
320	未定	森の王国	アスミック・エース エンタテインメント	未定／S・RPG	
321	未定	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス	未定／RPG	
322	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
323	未定	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)	イマジニア	未定／ETC	
324	未定	Cybernetic EMPIRE(サイバネティック エンパイア)	ウルフチーム	未定／AVG	
325	未定	～幕末浪漫～月華の剣士	SNK	未定／対戦ACT	
326	未定	NEUES(ノイエス)	エスコット	未定／SLG	
327	未定	White Diamond(ホワイトダイアモンド)	エスコット	¥6300予定／SLG	
328	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
329	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
330	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
331	未定	サーキットの狼Ⅱ モデナの剣	エム・ティー・オー	未定／RCG	
332	未定	TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800／SPG	
333	未定	ロビン・ロイドの冒険(仮)	ガスト	未定／AVG	
334	未定	トロンにコブン(仮)	カプコン	未定／ACT?	182
335	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
336	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
337	未定	SIMPLE1500シリーズ Vol. 9 THEチェス	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500／TBL	
338	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定／AVG	
339	未定	NBAパワーダンカーズ	コナミ	未定／SPG	
340	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	コナミ	未定／ACT	
341	未定	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	未定／ACT	
342	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定／SLG	
343	未定	わくわくぷよぷよダンジョン(仮)	コンパイル	未定／RPG	
344	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
345	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
346	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
347	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
348	未定	Dinobreeder another progress	J・ウイング	未定／ACT	
349	未定	シーバス1－2－3(仮)	ジャレコ	未定／A・RPG	
350	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートⅠ)	スリーディ	未定／ETC	
351	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
352	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
353	未定	コブラ・ギャラクシーナイツ	SCEI	未定／ETC	
354	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定／PZG	
355	未定	パラッパ2(仮)	SCEI	未定／未定	
356	未定	ブザービーター	SCEI	未定／ETC	
357	未定	ポケ単・ポケ熟(仮)	SCEI	未定／ETC	
358	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定／TBL	
359	未定	ラグナキュール・レジェンド	SME	未定／RPG	
360	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定／AVG	
361	未定	Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定／PZG	
362	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
363	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	

※赤い行のタイトルは、初登場のものです。青い行のタイトルは、プレイステーションザ・ベスト(フォーファミリー)のものです。価格はすべて税別のものです。



PlayStation
"PS" マーク および "PlayStation" は 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント の 登録商標 です。
ILLUSTRATION : AIC
1999.1.14
今世紀最後の
KEIYA TENPOUIN;AKEKAZARI
DANZAIVER;DANZAI BURST
MIDORI HIMENO;FUINRYU DAIROKUDAI
KEISHOUGI NI"BOUROU"
DANZAIVER;SAING BLAZE
超ド派手な3D対戦アクション1月14日発売!
ふう じん りょう いき
封神領域エルツヴァア
C/V：完全懲悪ダンザイバー / 関 智一，アルティ・アル・ラーゼル / 矢島 晶子，天法院 慧矢 / 緑川 光，エリル・ブローズ/桑島 法子，姫野 翠 / 日高 のり子，斎月 セツナ / 氷上 恭子，ガリ
ラインドウェル・レインリクス / 二又 一成，幽祢 / 南 央美，イハドゥルカ / 井上 喜久子　オープニングムービー：AIC　オープニングテーマソング：奥井雅美　オリジナルテーマソング：桑島法子


.この舞台で
聖戦がはじまる
KAKURINE; JAKUJOUTOSHITE BANKUUNIWATARU KOTOWARINOOTO
GALLY"VANISH"GREGMAN; BÖSeNDORfER
EREL PLOWSE; ELDIVIRERCE
SETSUNA SAIZUKI; ZEKKA REISETSUZAN
Erzvaju
ーユ
バニッシュ'グレッグマン / 玄田 哲章,
"エルツ"キャンペーン実施中!
業界初ゲーム内プレゼント実施!
"エルツ" 全キャラが贈る超レアアイテムを、君もゲットしよう!
初回限定! "エルツ"オリジナルポスタープレゼント!
株式会社ユークス
本　　社:〒590-0985 大阪府堺市戎島町4-45-1 TEL.0722-24-5155
横浜開発室:〒221-0045 横浜市神奈川区神奈川2-16-15 TEL.045-451-5217
ホームページ http://www.yukes.co.jp
FUTURE MEDIA CREATORS YUKE'S



PlayStation Vol.91
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年12月11日発行（隔週金曜日発行）第4巻第29号通巻87号
発行人／塚田正晃　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体457円
T1124572120498

雑誌24572-12／11